BERLIN FELETT ÉG AZ ÉG

MEDAL OF HONOR : ALLIED ASSAULT - SPEARHEAD

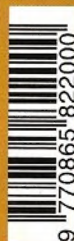
5/6

KBYTE

796,- Ft

139. alkalom (2002. december)

PLATOON // ARX FATALIS // RALLISPORT CHALLENGE



007 NIGHTFIRE // AGE OF MYTHOLOGY // O.R.B.





The Theory of Flight

„A repülés elmélete"

Túl a párkapcsolat mindennapos hajcihőjén (Tomi motyogott valamit „egy megrendíthetetlen és egy megállíthatatlan erő találkozásáról", ami nagy körvonalakban igaz is – de mielőtt komolyabban elgondolkodhatnánk, vajon Szókratész avagy Platón jelentette ki e paradoxont, ő beismerné, hogy csupán egy *Knight Rider* epizódban hallotta ;), hajnali fél három van. A főszerkesztő fátyolos, résnyire szűkült szemmel tápászkodik fel a PS2-es *Freak Out* mellől (no pun intended, dear Freak :), és jelen mentális állapotában bizony irodalmi babérokra törés helyett inkább egy „normális" Bevezetőnek feszül neki (a múlt havi introdukció szerkesztőségi körökben máris *„A Jägermeister-es bevezető"* becenevet takarította be magának). Klasszikus lesz (A változatosság kedvéért az újságról szóló), lazán lezárandó az epikus „Valaminek a Valamije" trilógiát.

Változások. Ahogy azt a szemfüles, a lapot előbb végigpörgető, majd Bevezetőhöz visszatérő Olvasó már valószínűleg észlelhette, az általános formatervet tovább finomhangoltuk. Lágyabb, jobb, szebb. Megszaporodtak a képaláírások is, a Nyájas valószínűsíthetően kitörő örömére. A Nyáj („Stáb") kitörő örömére ellenben továbbra sincsen stábfotó :). Ezek a pajkos kópék visszakövetelték a nickjeiket, sőt – a főszerkesztő beszúrásait is. Mazochista banda. Van Karácsonyi Csevegő GyZ-vel és *CS* klánunk kmm szárnyai alatt (Utóbbi nem a lapban, de nem lehetett kihagyni. *Las Lammas* klán. A főszeri - „[LL_RiKKeR]", total green - legjobb eredménye az volt, hogy háromnegyed óra játék után vissza tudta magát nullázni mínusz egyről ;).

Ami a felhozatalt illeti, két dolog szembeötlő – a rengeteg 5, és a rengeteg 8 pontos játék. Meglepetések? Pozitívan csalódtunk a *Szakaszban* és a *Medal of Honor* kiegészítő lemezében (!), nem kifejezetten pozitívan a hosszan halogatott *K.Hawk-ban* (nagy kár érte), és rettenetesen a *RalliSport-ban*. (Igaz, már X-en sem tudott többet, mint kacérnak lenni.) Vannak nyereményjátékaink, kellőképp kemény kérdésekkel. (Azért, hogy az nyerjen, aki TÉNYLEG nyerni akar. A rajongó, a megszállott. Elegünk van a „Hogy hívják a játék főhősét?" típusú bohózatokból.) Talán hiba, talán nem. Tomi véleménye szerint az emberek nem szeretnek gondolkodni. A főszerkesztő naiv, és megelőlegezi a bizalmat. Ha nem jön helyes válasz, legfeljebb majd szétszórjuk a cuccot az előfizetők között (akik közül sokan a fa alá is kapnak valamit, de csitt!).

Hogy mi van még? Ahogy mi is gyakorta meghletjük a **Konzolt**, az **576 Konzol** is meghlet minket – Martin borítóprototípusok készítésével múlatja szabad perceit: miért is ne tennénk mi hasonlóan? A fent megszemlélhető két borító egyike a kilencvenedik oldalon tárgyalt CommodoreOne alaplapjának egyik prototípusa - tökéletesen tökéletlen címlap egy játékokkal foglalkozó lap elejére, de nekünk nagyon tetszett. A másik a hírekben emlegetett, vakok számára készített játék apropóján született. Mielőtt bárki felhördülne – eszünk ágában sincs csúfot űzni gyengénlátó embertársainkból. A borító nem azért készült, mert „viccesnek" tartottuk az ötletet – azért készült, mert a téma SZÍVÜGYÜNK. Az Olvasó elképzelni sem tudja, milyen szívesen közöltünk volna egy remek kétoldalas összefoglalót a vakoknak gyártott kevéske játékról, de a józan belátás felülkerekedett – a **KByte** példányszámát összevetve az ország vak ÉS számítógéppel rendelkező populációjával egyértelműen kiderült, hogy kis szerencsével talán egy (!) olyan olvasónknak tudtunk volna örömet okozni, akinek szerettei közt van világtalan. Ennek az egynek egyébként is nagyon szívesen segítünk bármiféle kérdésben vagy szoftverrel, ha hozzánk fordul (ezen játékok legtöbbje freeware, de akár a kereskedelmileg forgatott játékok beszerzésére is vállalkoznánk). A címlap-koncepció elképzelésünk szerint természetesen Braille írással tartalmazza a játékcímeket, a csillagos egekbe lőve ezzel a lap előállítási árát – tehát az eladhatatlan ötlet mellett ez számunkra megvehetetlen is volna...

Két dolog maradt hátra. A Bevezetőnek címet adó, 1998-as Paul Greengrass mozi kapcsolódási pontja. Egyszerű. A zsúfolt piacot tekintve a lap a lábát húzza, pedig repülhetne. Egy elmélet kellett tehát, amit a gyakorlatba implementálva: szárnyalhatunk. Ez pedig – olvasói kérdőívek, s személyes meglátás alapján – egy bizonyos Csillogó Korong (s még sok más is, de majd lassan, módjával. A **KByte** nem Harrier). Lásd 98. oldal. Sejtelmes fények Pannónia felett. Igen, januártól az **576 KByte** CD melléklettel jelenik meg. Rajta mindig egy teljes játék, esetünkben a klasszikus (!) *Defender of the Crown* digitálisan felújított változata. A konkrét árról a lapzárta pillanatában a leghalványabb elképzelésünk sincs (jelenleg is kalkulálják számzsonglőreink), de ahogy a fórumokon ígértük: olcsóbbak leszünk, mint versenytársaink. Pontosabban: mint konkurenseink legtöbbje ;). Tessék?! Igen, hallottunk már Ikaroszról ;o))).

Már csak a protokoll „Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet!" lenne hátra. De - idén „Kellemes Hanukah-t" expanziós csomaggal szállítjuk. A „Boldog Új Év" meg ugye az orosz ortodox egyháznál január 14.-én kezdődik, ami újabb bonyodalmakat zúdít egy gyanútlan ökumenikus (na jó – barátságos ateista ;) főszerkesztő nyakába. Talán egy picit pihennie kéne szerettei közt. Erre szolgál a Karácsony.

Kellemes Ünnepeket kíván az **576 KByte** nevében

Theodore Reiker

PS: Valóban – ez a bevezető kutyafülét nem ér. Talán majd a 21. oldalon...

tartalomjegyzék

Címlap / / Medal of Honor: Allied Assault - Spearhead

RECENZIÓK

AKTUALITÁSOK

ROVATOK

RECENZIÓK (ALFABETIKUS SORRENDBEN)

Kiadja a COMGAME '576' Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. **Postacím:** 1329 Budapest, Pf.: 24.
Drótposta: 576kbyte@576.hu
Honlap: www.576.hu

Főszerkesztő: Theodore Reiker (reiker@576.hu)
Látványtechnika: Soltész Tamás (bwc@576.hu)
Munkatársak:
Csák Gergely (dracoo-[listed]) (dracoo@maffia.hu)
Csere Krisztián (Stinger) (stinger@mailbox.hu)
Domján László (DaemonLaz) (suffocation@freemail.hu)
Fábián Balázs (Balage) (balage@576.hu)
Furulyás Ádám (Furci) (iniquity@shotgun.hu)
Gyalog Zoltán (GyZ) (nonpluszultra@freemail.hu)
Korányi Teodor (Stiletto) (sabreman@freemail.hu)
Makai Sándor (Clemi) (clemi@freemail.hu)
Nemes Raymond (Credo) (credo@resource.cx)
Orosz Miklós (Freak) (muzik@freemail.hu)
Putz Patrik (Patrik) (patrik@blueplanet.hu)
Radeczky Zoltán (radeczky@netscape.net)
Somosi László (Liquid) (liquid@576.hu)
Sütő János (Ender Wiggin) (jbaker@dravanet.hu)

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Médiaigazgató és cimbora: Martin
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon:
576 KByte (Comgame '576' Kft.)
1329 Budapest Pf. 24
/ / egy évre 6999,- Ft, fél évre 3999,- Ft, negyed évre 1999,- Ft
(„Előfizetni jó!")

ISSN 0865-8226

„Lesebzed magad, hogy a Tominak legyen esélye?" // kmm. Reiker bénázását látva a Half-Life DM-ben.


KÖZHÍRRÉ TÉTETIK!
„KERESSÜK A LEGBÁTRABB LOVAGOKAT, AKIK SZEMBE MERNEK SZÁLLNI LOTHAR HERCEG ZSARNOKSÁGÁVAL ÉS SEGÍTIK KAROLUS KIRÁLYUNKAT, HOGY BIRODALMÁT MEGÓVJA GONOSZ FIÁTÓL!
A LEGVESZEDELMESEBB ELLENFELEKKEL KELL MAJD SZEMBENÉZNIE, DE HA BETARTJA AZ IMÁDSÁG ÓRÁIT, ÉS LELKE TISZTA MARAD, KÉPES LESZ ELVISELNI A HÁBORÚ NEHÉZSÉGEIT!
DICSÖSÉG A BÁTOR LOVAGNAK!"
DECEMBERTŐL KERESD AZ 576 KBYTE ÜZLETEIBEN A TELJESEN MAGYAR NYELVŰ VERZIÓT!
The Peasants Rebellion
Knights and Merchants

The Lord of the Rings
The War of the Ring

A Vivendi markában lévő *Gyűrűk Ura* könyvlicensz alapján már készült játék (az előző számunkban tesztelt gyengécske *The Fellowship of the Ring*), de a kiadó nem kíván megmaradni az akció / kaland műfajnál: a (méltatlanul gyorsan elfeledett) *Battle Realms* készítőit, a Liquid Entertainmentet bízták meg a Gyűrűháború történetének RTS-feldolgozásával. A játék története a Harmadkor elején kezdődik, és végigköveti az Egy Gyűrűvel kapcsolatos csatározásokat egészen Szauron bukásáig. A csapat vezetője, Ed Del





Castillo (az úriember már a *Command & Conquer* első része felett is ott bábáskodott) epikus méretű csatákat, részletesen kidolgozott gazdasági / katonai mikromenedzsmentet, és eddig soha nem látott részletességű világot ígér – a játékban nagy szerepet kapnak például a vadon élő állatok, és az egyik fél oldalán sem harcoló szörnyek / teremtmények is. Egységeink és hőseink tapasztalati pontokat kapnak, szintet léphetnek, az erre kiképzett szereplők pedig varázslatokat alkalmazhatnak („Másfajta mágia lesz ez" – mondja Castillo – „senki se számítson arra, hogy Gandalf tűzlabdákat fog hajigálni a csatatéren"). A fejlesztés fókuszában a bombasztikus grafika mellett elsősorban a könyv szelleméhez hű hangulat megteremtése áll – a Liquid Entertainmentnél (saját bevallásuk szerint) keményvonalas Tolkien-rajongók dolgoznak. A játékban a könyvekben fellelhető összes jelentősebb csatát végigjátszhatjuk, de a kisebb összecsapások (példaként Khazad-dum hídját hozták fel) kimaradnak. A tervezett megjelenés 2004 első felében esedékes – sajna még nagyon sokat kell rá várni.

Wolfenstein: Enemy Territory

A korábban *RtCW-kiegészítőként* propagált Ellenséges Terület korrekt stand-alone produktummá nőtte ki magát – a játékot kalákában fejlesztő Splash Damage, Mad Doc Software és





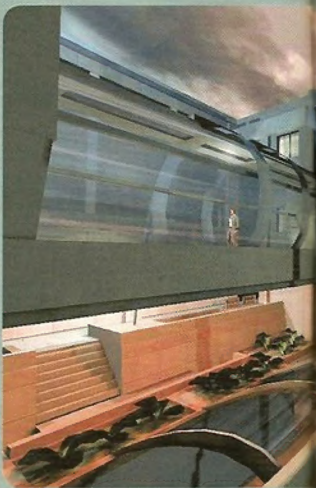


Gray Matter Software olyan jó munkát végzett, hogy a kiadó Activision nem akarja egyszerű expanzióként a piacra engedni (**Ja, azért kevesebb pénzt kérhetnének el. – Reiker**). Teljesen megújult a single-player kampány: itt egy csapat különlegesen kiképzett katona irányítása lesz a feladatunk a Kelet-Európai hadszíntértől egészen Egyiptom tűzforró homokdűnéiig. Katonáink speckó felszereléseket gyűjthetnek be, tulajdonságaik fejlődnek - a különösen fontos csapattársakra külön oda is kell majd figyelnünk, mert megmurdolásuk lehetetlenné teszi néhány kulcsfontosságú objektíva végrehajtását. Alaposan felturbózták a multiplayer-porciót: 64 játékost támogató csapatalapú hirig, vadiúj Last Man Standing módusz, és két játékos közös nyomulását biztosító cooperative mód. Öt karakterosztály közül választhatunk - a titkos ügynök lopakodik, csendben körülszimatol, szükség estén elkobozza az ellenfél ruháit, míg a mérnök aknákat rak és hidakat épít. A skillek a multiplayerben is fejleszthetők, többpályás küldetés-sorozat játszható végig - az előző pályán feltápolt tulajdonságokat a következő küldetésekben is használhatjuk. 2003 elejére várjuk.

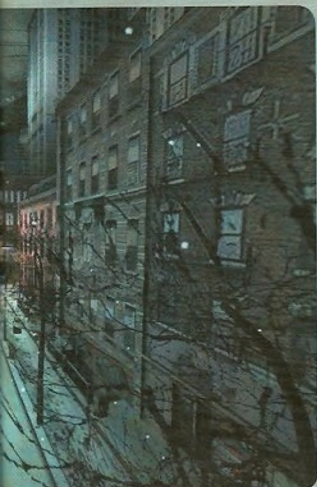
Psychotoxic: Gateway to Hell

A NuClearVision fejleszti, és a CDV forgalmazza az utóbbi idők (valószínűleg) legbizarrabb FPS-ét: a *Psychotoxic* főszereplője, a megfelelő helyeken domborodó Angie Prophet félig ember, félig angyal, és éppen azon mesterkedik, hogy megakadályozza az Apokalipszis Négy Lovasának (ergo a világvége) eljövetelét. Angie néni 14 valós, és 8, az emberi elmében (!) játszódó pályán keresztül irtja a gonoszt – a hölgyemény képes arra, hogy mások





pszichéjébe belépve megváltoztassa a delikvens gondolkodását. A fegyverrepertoár tizenhét ütős darabból áll (automata fegyverek, shotgun, gránátvető, mesterlövészpuska, kísérleti lézerfegyver), melyekkel huszonkét féle ellenfelet szenderíthetünk majd jobblétre. Hősnönk *Max Payne-t* megszégyenítve lassítja be az időt, angyallá átalakulva szerez szövetségeseket magának a járókelők közül, és prófétaként képes megjósolni az ellenfelei következő mozdulatát – ez utóbbira mondjuk nagyon kíváncsiak vagyunk. A grafikus talpalávalót a cég saját fejlesztésű, Vulpine Vision kódnevű motorja biztosítja – közel ötvenezer poligont képes egyszerre a képernyőre rakni a kicsike, szájtátós effektusok (vizes, fémes, rothadó felületek) megjelenítése mellett persze. A boltokba 2003 második felében kerül, addig mindenki felkészítheti magát a játék címében beígért pszichológiai mérgezésre...





Perimeter

Orosz barátaink nagyon nyomulnak mostanság, zsákszám jönnek tőlük a jobbnál jobb játékok – elég csak a mindent büntető, fenséges *S.T.A.L.K.E.R.-re* gondolnunk. A KD Labs által hegesztett *Perimeter* a real-time stratégiák állóvizébe szándékszik hatalmas bombát hajítani. A távoli jövőben járunk, a három nagy frakcióra szakadt emberiség javában kolonizálja az univerzumot – a „Chain" kódnevű bolygórendszerben azonban rátalálnak az igazi kihívásra. A játék alapját a bolygók terraformálása és az egymás ellen való harc alkotják, a frakciók bázisait hatalmas, kizárólag sík területen felépíthető energiapajzsok védik. A pajzsok intézménye változatos támadó / védekező stratégiák kialakítására ad lehetőséget – az alapvető probléma ugyebár az, hogy miképp csinálunk magunknak síkságot, aztán milyen fondorlatos módon tudunk beférkőzni az ellenfél pajzsa mögé. A fejlett nanotechnológiának köszönhetően az egységeinket szabadon szerelhetjük / fejleszthetjük / bővíthetjük: ha egy unitot már elavultnak találunk, darabjaira kaphatjuk, és egy új, nagyobb harci járművet építhetünk belőle. Az orosz srácok házi fejlesztésű háromdés motorja voxel alapú tájakra szór ki sokszázezer poligont – a voxeles megjelenítés legnagyobb előnye, hogy a táj szabadon alakíthatóvá válik. A robbanások krátereket hagynak maguk után a földben, bányászegységeink mély gödröket vájhatnak ki magunknak, hegyeket takaríthatunk el az útból. A *Perimeter* a műfaj korlátait feszegeti - a fejlesztők annyi újítást szeretnének belepréselni, amennyit a stílus csak elbír. Minket enyhén a *Total Annihilation-re* emlékeztet a játék – ez pedig nagyon jó dolog, a *TA* még mindig előkelő helyen szerepel a kedvenceink közt. A dolgok jelenlegi állása szerint 2003 májusában vethetünk rá közelebbi pillantást.





Battlefield 1942: Road to Rome

A jelenlegi második világháborús lövölde-kedvenc, a *Battlefield 1942* is megkapja a maga kis kiegészítőjét, *Road to Rome* alcímen. Lássuk, hogy mi vár ránk a Rómához vezető úton! Hat új pálya a szicíliai / olasz kampányokhoz, köztük az Operation Husky, és az anzioi illetve monte cassinoi csaták feldolgozása. Nyolc új meglovagolható jármű, köztük a német BF-110 és az angol Mosquito vadászbombázók. Két új hadviselő fél: a francia idegenlégió és az olasz hadsereg. Három új kézifegyver került a játékba: egy jófajta gránátvető, az angol Sten géppisztoly és mindenki kedvence, a bélkaszabolós bajonett. A single player móduszt jelentősen áthegesztették, a scriptelt események teljes elhagyásának és az AI jelentős felgyúrásának köszönhetően az ere-

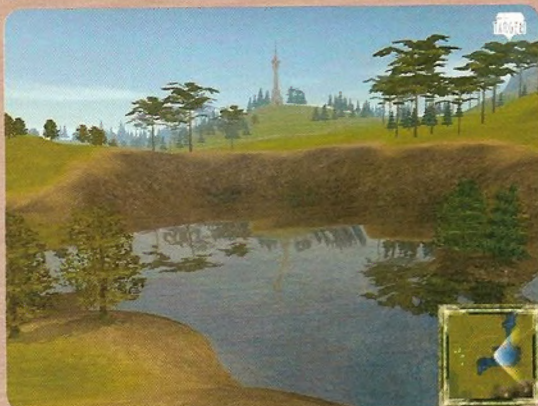




deti játékhoz képest változatosabb összecsapásokra számíthatunk majd. A jövő év első felében jön.

Battle Mages

Már megint az oroszok, és már megint egy finom falatnak ígérkező gáma. A *Battle Mages* színtiszta csataszimuláció, a bányászatot, gyűjtögetést és a velük járó bosszantó apróságokat messzire száműzte a Buka Entertainment Targem névre hallgató belső fejlesztőgárdája - mindez automatikusan történik, neked csak a háborúra kell majd koncentrálnod. Csatamágus Nagyúrként az öt választható faj (emberek, tündék, goblinok, orkok vagy élőholtak) valamelyikét terelgetve kell agyonverned jól a rivális mágusok hadseregeit, és megkaparintanod a világban szétszórt ötven, hatalmas erővel bíró varázstárgyat. A mágikus cuccok segítenek a csatában, némelyik gyűrűvel hatalmas démonokat idézhetsz meg például. Mágusként a megnyert csatákért tapasztalati pontot kapsz, egységeid és hőseid szintet lépnek – a különösen rizikós összecsapásokban személyesen is megjelenhetsz a csatatéren, és brutális varázslatokkal büntetheted meg az ellened áskálódókat. A multiplayer opció négyszemélyes deathmatchet vagy cooperative játékmódot takar majd. 2003 szeptemberében érkezik, a képek alapján finom fantasy alapú mészárlásra számíthatunk.







Will Rock

A Ubi Soft nem csak *XIII-at* gyárt mostanság, hanem az egyszerűbb, észtől és mindennemű gondolkodástól mentes lövöldék kedvelőinek is tartogat valamit: ez lenne a Saber interactive által fejlesztett *Will Rock*. Hősünk, William „Will Rock" Rockwell az antik idők Görögországában csap rendet a mentorát, Dr. Headstrongot leméSzárló, és szerelmét, a szépséges Emmát elrabló mitikus szörnyhordák között. Tíz nagykiterjedésű single player pálya, tizenöt féle ellenfél és négy randa boss, tizenegy fegyver (köztük olyan ígéretes nevű darabok, mint a brutális Nuclear Atomic Gun vagy az ellenfelet kővé változtató Medusa Gun), és három multiplayer játékmód (Deathmatch, Cooperative, Treasure Hunt) várja majd a jó kis agyatlan mészárlásra kapható gamereket. A képeket elnézegetve *Serious Sam* motort sejtünk a játék mögött (a sztori is egyértelműen *Komoly Sámuel* kalandjaira hajaz) - ennek alapján akár még jó is lehet a játék. Megjelenés 2003 márciusában.

Megjegyzés: biztos észrevettétek, hogy az e havi hírrovat szinte kizárólag új sajátszemszögű lövöldéket és valósidejű stratégiákat vonultat fel. Őszintén reméljük, hogy nem trenddel állunk szemben (és kizárólag az év végi hírszűkének tudható be a dolog), azaz a továbbiakban nem csak a két „nehezen konzolosítható" játékstílust erőltetik pécén a fejlesztő / kiadó bácsik.

Liquid





A renegátok kora lejárt: ma ismét a felvásárlás, a beolvasztás a divat (Sebaj, majd jön egy újabb hullám, aminek keretében a magukra valamit is adó fejlesztők kilépnek a kreatív szabadság hiányára hivatkozva - a játékok világa folyamatosan fluktuáló világ). Esetünkben a Take-Two Interactive pakolt asztalra $28 milliót (meg némi részvényt) az Angel Studios (név Diego Angel alapító után) csoportért. A két cég már korábban is szorosan együttműködött (*Midnight Club, Smuggler's Run*), s így lesz ez a jövőben is (lásd *Midnight Club II* - 2003. februárjára várható). A múltban olyan projectek kötődtek nevükhöz, mint a Microsoft számára fejlesztett remek *Midtown Madness*, vagy a *Ken Griffey Jr.* sorozat ill. a *Resident Evil 2* Nintendo 64 konverziója. A Carlsbadban (Kalifornia - nem összekeverendő a cseh Karlovy Vary filmfesztivál- / fürdővárossal) serénykedő csapat *Midnight Club II* mellett jelenleg futó projectje a Capcom megrendelésére készülő *Red Dead Revolver*. A formációt az akvizíció után azonnali hatállyal átnevezték a Rockstar San Diego névre.

A hónap kétségkívül legjelentősebb híre, miszerint összeolvadt a Square (*Final Fantasy* széria) és az Enix (*Dragon Quest / Warrior* sorozat, *Star Ocean* saga). Ez ugyan elsősorban a konzolos társadalmat érinti, de feltétlenül szólnunk kellett róla. Olvasóink zöme élénk érdeklődéssel figyeli a Square minden mozdulatát, a PC-n játszóknak azonban szomorú hírekkel kell szolgálnunk. Az európai divízió határozottan elzárkózott előlünk, amikor a nemrég megjelent japáni *Final Fantasy XI Online* PC-s változata után érdeklődtünk, mondván az a jelenlegi állás szerint NEM FOG MEGJELENNI Európában. Ez van, tessék szépen elkonzolosodni. A nyelet mellesleg jövő év április elsejétől ütik be (nem, nem megelőlegezett áprilisi tréfáról van szó), s a tranzakció háromnegyed billiónyi (Nem, nem milliárd!) euro tőkét mozgat meg, melynek folyamodványa: a Square Enix (ez lesz a cég frappánsan kiötlött új neve) a világ egyik legnagyobb fejlesztőházává válik majd. Konzollal a fókuszban.

Három holland, utrechti diák - Sander Huiberts, Richard van Tol és Hugo Verweij - gondolt egyet, és írtak egy roppant élvezetes versenyjátékot a vak gyermekek számára. „A cél adott volt, miután rájöttünk, hogy a látó játékosok számára készült játékok és a vakok számára készültek közti szakadék óriási - a látók immerzív 3D világokat barangolhatnak be, gondoljunk csak a *Myst*-re, vagy a *Final Fantasy* sorozatra; a vakok ellenben eddig legfeljebb *Blackjacket, Torpedót*, vagy *Memory*-t kaptak. A feladat tehát igazi kihívás volt - olyan játékot alkotni, ami azonos szinten hozzáférhető és szórakoztató, mint egy vizuális kimenettel rendelkező szoftver." Nos, vizuális kimenetet ugyan nem kapunk - a játék közben a képernyő sötét, nem történik rajta semmi, - ám a *Drive* (eredeti, holland címén: *Sneller*) élményszámba megy még egy látó játékos számára is. Letölthető / kipróbálható ingyen és bérmentve a drive.soundsupport.net címről; a fejlesztés és az azt megelőző kutatás felől érdeklődők pedig a www.soundsupport.net lokáción fürkésszenek **Reiker**



NHL 2003 Bajnokság

2002. november 16. Ez nem egy játék megjelenési dátuma. Az **576 KByte** és az Ecobit Kft. megszervezte Magyarország első hivatalos NHL Bajnokságát az Árkád Üzletközpontban lévő üzletünknél.
Az EA nemzetközileg szervezte ezt a viadalt és természetesen mi sem maradhattunk ki belőle. Jelentkezőkből nem volt hiány és ez is azt bizonyítja, hogy még nem halt ki az az igazi játékos réteg, aki tiszta szívből szeret játszani (**Ugh. – Reiker**). Természetesen nagyon sok jelentkezőnek a kezdeti lámpalázát csillapította a fődíj utáni vágy. Ez nem volt más, mint egy két személyes floridai utazás, 5 csillagos szállodában, teljes ellátással, repülőúttal, NHL All-Star Gála, majd utána nemzetközi szinten is bebizonyítani rátermettségét.
A viadal szombaton 11 órakor kezdődött, de már 1˝ órával a kezdés előtt megjelentek a versenyzők. Természetesen egyvártuk a meghirdetett időpontot és utána már négy gépen versengtek egymással az *NHL*-es Titánok. Igen, azt hiszem, megilleti őket ez a jelző, hiszen legtöbbjük kedvenc csapatuk mezében ékeskedve vetette magát harcba és hangos csatakiáltással nyugtázták a gólszerzés utánozhatatlan örömét. A mérkőzések roppant izgalmasak voltak. Amint az egyik játékos gól szerzett, az ellenfél rögtön egyenlített és egy percig sem nyugodhatott meg egyik játékos sem, hiszen aki itt egy picit is hibázik, azt az ellenfél góllal bünteti.
Aki ide ellátogatott, az egy nagyon jó hangulatú versenynek lehetett a szem- és fültanúja. Hangos ovációk gólszerzésnél, a tömeg egy emberként hördült fel a kihagyhatatlan helyzetek láttán (**Ezek szerint mégis megesett, hogy kihagyták őket :o) – Reiker**), a versenyzők mindent odavarázsoltak, ami megadhatja ennek a játéknak sava-borsát. Ezeket a srácokat összekötötte a játék iránti szeretet és tisztelet.
A versenyzők biztosítottak róla bennünket, hogy nagyon jól érezték magukat, és már alig várják a következő derbit. Szeretnék mindenkit megnyugtatni, hogy aki most lemaradt, az ne csüggedjen, mert ezeket a játékokat rendszeresíteni fogjuk a jövőben. Természetesen erről majd később...

Gergő





Amit a Szerkesztőség novemberben párolt...

Counter-Strike (PC)
Mindennapos. Kmm a megszállottja, Tamás űzi, Martin tekergeti. Néha még a főszeri is benéz, ilyenkor összeáll a szupertitkos **576** klán, a [Las Lammas].

Burnout 2: Point of Impact (PS2)



Az év autóversenye. Könnyen felkapható, nehezen letehető. Jelenleg Stiletto töri magát benne darabokra. Köröket ver rá a nyomorúságos *Need for Speed*-re.

Grand Theft Auto: Vice City (PS2)
Néha úgy tűnik, mindenki ezzel van elfoglalva. Pedig csak Martin és Liquid. A **Konzol** főszerkesztője térképet is rajzol („...mint fénykoromban!" - közli bizalmasan mosolyogva).

Colin McRae Rally 2 (PC)
Patrik menekül hozzá állandóan, aktuálisan a *RalliSport Challenge* béli csalódásaiért kárpótlandó önmagát. Biztos jó dolog, de már X-en itt a harmadik rész. Néha pokolian rossz dolog számítógépes játékosnak lenni...

TLotR: The Two Towers (PS2)



DaemonLaz fejét csavarta el a gyönyörű grafika, de majd' mindannyian benéztünk egy kis kaszabolás erejéig. Tipikus konzolos anyag - csudaszép, de rövid és velőtlen.

Freak Out (PS2)
A főszeri lövi vele magát. Nemrég vette leárazva (barátnője biztosan azt mondaná, azért volt olcsó, mert senkinek sem kellett - és igaza is lenne ;). Treasure anyag. Van, akinek ennyi: elég.

LARA CROFT: TOMB RAIDER
THE ANGEL OF DARKNESS

Fejlesztő: **Core Design Limited**
Kiadó: **Eidos Interactive**
Eredet: **Egyesült Királyság**
Platform: **PlayStation 2, PC**
Megjelenés: **2003. február**
Honlap: **www.tombraider.com**







November tizenötödikén, hétszázötvenhat nappal az utolsó háromdimenziós *Tomb Raider*, a *Tomb Raider Chronicles* után (azóta volt még két GBC és egy GBA verzió; ez utóbbi pár napja jelent meg, lásd az **576 Konzol**t) több *TR* megszállott haverommal együtt egy perc néma csenddel fejeztem ki abbéli csalódásomat, hogy az erre a napra beígért *Lara Croft: Tomb Raider - Angel of Darkness*-t nem adta ki az Eidos Interactive - ha minden igaz a miatt, mert a Core Design nem készült el a játékkal időre. Annak ellenére sem, hogy már jóval a 2000-res előző epizód megjelenése előtt elkezdtek dolgozni ezen a részen; a *Chronicles-ben* még képeket is elnyerhettünk belőle. Azért persze egyszer meg fog jelenni az anyag - most hivatalosan februárra lett halasztva, reméljük többet már nem fog csúszni.

Addig is lássuk, hogy mire számíthatunk majd, hiszen ha a játék nem is jött még ki, két év alatt már rengeteg információ napvilágot látott vele kapcsolatban. A motor az előző részekben mindig ugyanarra a négyzetrácsos, sok 2D-s magasságtérképet összekapcsoló alapra épült, s bár grafikában, mozgásban és egyebekben rengeteget fejlődött, ez az alap eddig nem változott. Az *AoD* azonban már állítólag a következő generációt fogja képviselni ezen a téren is: teljesen szabad 3D felépítésűek lesznek a pályák, emellett természetesen a vizuális technológia is még erősebb lesz (bár a képeken nem láttam, hogy túlságosan erőltetve lennének a vertex és pixel shader által lehetővé tett speciális effektusok). A poligonszám az aktuális csúcsot képviselő 3D kártyákat is jól meg fogja izzasztani, a világ átlagosan 200 ezer poligonból fog állni, hősnőnk pedig nem kevesebb, mint 5000-ből - így a látvány nagyon finom és aprólékos lesz, továbbá várhatóak még teljesen dinamikus fények, dinamikusan változhat a világ is, és négy layer lesz minden poligonon: shadow map, light map, displacement map és textúra. Ezek mellett a készítők bizonyára finomítanak majd a mesterséges intelligencián, no meg kapunk még újabb mozdulatokat is (szerintem ez a legjobb a *TR* sorozatban - a nagyon kiterjedt mozgáspaletta, és az ezek kombinálására ösztönző pályák), ezúttal többek között komolyabb közelharcra, kézitusára is lehetőségünk lesz. Jelentős gameplay újítás lesz még az, hogy ebben a játékban már rengeteg NPC-vel kommunikálhatunk, válaszaink és közeledésünk milyensége pedig befolyásolni fogja a történetet is. Így a játék, ha minden igaz, erősen közelíteni fog a kalandjátékokhoz is, nem lesz olyan lineáris, mint korábban. Emellett lesz némi RPG szerű karakterfejlődés is, bár ennek működése még kérdéses; a régebbi nyilatkozatokból úgy tűnt, ha például sokat sprintelünk, idővel hosszabb ideig bírjuk majd szuflával, ám az újabb infók szerint inkább csak a pályák teljesítése függvényében fejlődünk majd. Meglepő újítás még, hogy ezúttal nem kizárólag Lara Croft-ot fogjuk irányítani, de lesz egy új férfi szereplő is, a borostás Kurtis Trent, aki egy titkos rend tagjaként keveredik bele a történetbe - gondolom szakaszonként automatikusan következik majd be a szereplőváltás.

Végül nézzük a történetet. A hírek szerint a játék sztoriját egy meg nem nevezett hollywoodi forgatókönyvíró írta, így valószínűleg - és a producerek ígérete szerint - egyike lesz a legszövevényesebb játéktörténeteknek, hiszen a játékiparban általában nem divat erre a feladatra profit szerződtetni. A sztori egy vaskos könyvben öltött eredetileg formát, és öt *TR* játékon fog keresztülívelni (bár egy interjúban olvastam már négyet is); az *AoD* tehát csak a kezdet lesz, az első epizód, ami egyébként három fő szakaszra bomlik tovább. Az elsőben Párizsban kell fegyvertelenül menekülnünk az alvilág és a rendőrök elől (öreg barátunk és pártfogónk, Von Croy meggyilkolásával gyanúsítanak minket), ez lesz leginkább a kalandjátékokhoz hasonlatos, a második részben a Louvre alatti kazamatákban főleg a klasszikus *TR* játékmenettel találkozhatunk majd, a harmadik állomásunk pedig egy prágai elmegyógyintézet lesz, ahol a játék át fog csapni survival horror-ba.

Nagyjából ez a lényegesebb, eddig napvilágot látott információ a játékról, ami ezek alapján - amennyiben a Core mágusai nem szúrnak el valamit nagyon - egy igazán príma játék lesz, méltó folytatása a remek sorozatnak.

Credo



THE LORD OF THE RINGS™

— THE FELLOWSHIP OF THE RING™ —



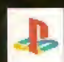


OFFICIAL GAME

BASED ON THE LITERARY WORKS OF J.R.R. TOLKIEN



A VALAHA ÍRT LEGNAGYSZERŰBB TÖRTÉNET A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS JÁTÉKKONZOLOKON IS MEGJELENIK. ÉLD ÁT ÚJRA A GYÖNYÖRŰ RÉSZLETESSÉGGEL ELŐADOTT EPIKUS KALANDOZÁST, MIKÖZBEN A J.R.R TOLKIEN ÁLTAL MEGÁLMODOTT KÖZÉPFÖLDE ÉLETRE KEL FRODÓ, ARAGORN ÉS GANDALF SZEMEIN KERESZTÜL. A TÖRTÉNET JÓL ISMERT TÁJAI, BALJÓS ELLENFELEI ÉS KEDVENC KARAKTEREI MIND JELEN VANNAK EBBEN AZ AUTENTIKUS MESTERMŰBEN.





GAME BOY ADVANCE™

PC CD-ROM



A **PC változatot** Magyarországon forgalmazza
N-TEC Kft. 1102 Budapest, Szent László tér 2[illegible]
Tel.: 06-1-261-1219, fax: 06-1-261-3236

N-TEC

DOOM III

Fejlesztő: **id Software**
Kiadó: **Activision**
Eredet: **Egyesült Államok**
Platform: **PC, Xbox**
Megjelenés: **nincs adat**
Honlap: **nincs**















D*oom*. Csak négy betű, de egy forradalom kezdete. A kilencvenes évek elején (na jó, legyünk pontosak: 1993-ban) a *Doom* indította útjának az igazi FPS-revolúciót. A jó öreg *Wolfenstein* lerakta az alapokat, megismertette a pécés közönséget a stílussal – a *Doom* pedig learatta a beérett termést. A játék világszerte ismertté tette az id Software nevét, és végképp félistenség státuszba repített két embert: John Carmack azóta is stabilan a mennyekben tartózkodik, a renegát John Romero pedig egyetlen játékkal *(Daikatana)* leküzdötte magát a mobiltelcsis-pocketpécés játékfejlesztés nem túl csillogó világába. Az id azóta szép nagy utat járt be: a *Quake-kel* és folytatásaival megteremtették a hardcore multiplayer szórakozást, milliók ölték egymást éjszakánként az egyre pofásabb háromdimenziós arénákban. A nagy deathmatch-őrületben azonban az egyjátékos élmény valahogy a háttérbe a szorult - már a *Quake* első epizódjának single player része sem tudta hozni a *Doom-ok* kiforrott, egységes hangulatát – a texasi csapat kulcsembereinek (Romero, Petersen, McGee) távozása pedig tovább rontott a helyzeten, talán nem véletlen, hogy a cég a harmadik *Quake-kel* teljesen a többjátékos módusz (és úgy általában: a mások által könnyen és fájdalommentesen licenszelhető / adoptálható technológia megteremtése) felé fordult. Közben átléptünk egy új évezredbe, és az id visszatérni látszik a gyökerekhez: a *Doom* harmadik része ismét elsősorban a magányosan játszani vágyókat célozza meg.

A Carmack-varázslat

Minden a 2001-es *MacWorld Expon* kezdődött: az egyébként abszolút nem játékközpontú kiállításon váratlanul megjelent Carmack mester, és egy gyors prezentáció keretében bemutatta az egybegyűlteknek az új *Doomot*. A rövidke fellépést megörökítő videó másnap már ellepte a Netet, és a játékról eddig csak kívánságlista szintjén társalgó gamer-közösség álla akkorát koppant a padlón, hogy beleremegett a világ. A *Doom III* döbbenetesen jól nézett ki. Videojátékban eddig soha nem látott minőségű és részletességű szörnyek cammogtak az elképesztően hangulatosan megvilágított folyosókon, a főhős részletes arcmimikája láttán pedig sokan kétségbe vonták, hogy nem előre renderelt animációt látnak e éppen (**Hmm... tud ilyet a *Biohazard (Resident Evil) Remake* is Játékkockán - igaz, az nem FPS. - Reiker**). A következő információadagra közel egy évet kellett várni, az id csak az idei *E3-on* volt hajlandó többet felfedni a játékból. A szerencsés keveseknek bemutatott demo (ez szivárgott ki múlt hónapban – a pletykák szerint nem véletlenül, mint tudjuk, mindig a botrány a legjobb reklám :) három pályát tartalmazott, és azok a bizonyos állak ezúttal még mélyebbre hullottak. A kiállításon készült interjúkból sok minden kiderült, többek között az is, hogy milyen technológiai ötlet áll a játék bombasztikus vizuális világa mögött. Mivel Carmack bátyó techno-talkját elég nehéz a mezei játékos nyelvére lefordítani, lássuk inkább a lényeget: az új *Doom* karaktermodelljei nem állnak több tízezer poligonból, mint ahogy azt elsőre tippelnénk – négy-ötezer háromszögből épülnek fel csupán, és mégis félelmetesen élethűen néznek ki. A trükk a következő: adva vagyon egy igen nagy részletességű modell (egyes esetekben nyolcszázezer (!) poligonból áll a drága), ezt először renderbumpolják, utána elkészül a magassági térkép, mely tulajdonképpen a rovátkás, eres, göröngyökkel tarkított felületek leképzése. A következő lépés a modell részletes beárnyékolása, rákerül a fénycsillanás-térkép, majd egy, a színeket tartalmazó diffúz-tér-















kép – ezeket szépen egymásra húzzák, és voila, kész is a modell „bőre". Ezt a nagyon részletes (és éppen ezért a korábbiaknál négyszer-ötször több munkaidőt igénylő) külső takarót húzzák rá a játékban található (relatíve) low-poly modellekre – a végső hatás szinte olyan, mintha az eredeti, brutális részletességű karakter mászkálna előttünk. Az élethűségen nagyon dob az új világítási rendszer is: a motor minden árnyékot egységesen kezel, így a játékban található összes objektumnak valós, a fényforrás helyzete és mozgása szerint változó árnyéka van. A *Doom* többek között ezért annyira hardverigényes (a bemutatók mindig az éppen kurrens csúcshardveren – P4 2.2 GHz, Radeon 9700 - futottak), az árnyékok ugyanis szintén poligonok – el lehet képzelni, hogy milyen számolás-igény áll mögöttük. Az alapjaitól újraírt vizuális megjelenítéshez vadonás új fizikai modellezés dukál – pixelpontos lövedékkövetés (át lehet lőni a szörnyellák lábai között), az *Unreal Tournament 2003-ban* már megtapasztalt rongybaba-fizika (a hasba lőtt zombi életszerűen csúszik-bukdácsol le a lépcsőn), halomba lőhető monszterek (a hullák egymásra borulnak, a sebesült zombi komára ráugorva meg tudjuk akadályozni a feltápászkodásban). Az animációkért egy friss igazolás, az egyenesen a filmiparból szerződtetett Fred Nilsson a felelős – a fiatalember korábban például a *Shrek-en* munkálkodott. A *Doom* világát számos, meghatározott helyen beinduló mini-animáció színesíti majd: ilyen például a demoban is látható elvetődés (hősünk látványos tigrisbukfenccel vonul fedezékbe a rá támadó minigunos monszter elől), vagy a páncélfejű démon véres reggelije a mellékhelységben – ezek az apró, külső nézetből játszódó animok leginkább a filmszerű hatás elérést szolgálják majd. Az i-re a pontot a professzionálisan kivitelezett hang-szekció teszi fel: a Graeme Devine (szintén „új fiú" Carmackéknál, valójában játékfejlesztő-veterán, a *7th Guest* kiagyalója az azóta csendben elhalálozott Trilobyte égisze alatt) által megalkotott audiorendszer vaskos Dolby Digital 5.1 támogatással rendelkezik. Az audio-részleg tartalommal való feltöltését pedig Trent Reznor (Nine Inch Nails, gondolom felesleges különösebben bemutatnom az urat) végzi. Reznor részvétele külön öröm, sokak szerint (szerénytelenségem is közéjük tartozik) Trent bácsi zenéi (mit zenéi, atmoszférikus hangkollázsai, zajai) adták meg a *Quake* első részének azt a végső ízt, amit kis hazánkban sajnálatosan kevesen ismertek csak meg – a gonosz kalózkodás, ugyebár, a zene az akkori divatnak megfelelően audiotrack formájában érkezett, a mifelénk elterjedt rip ezt természetszerűleg nem tartalmazta.

A rettegés öröksége

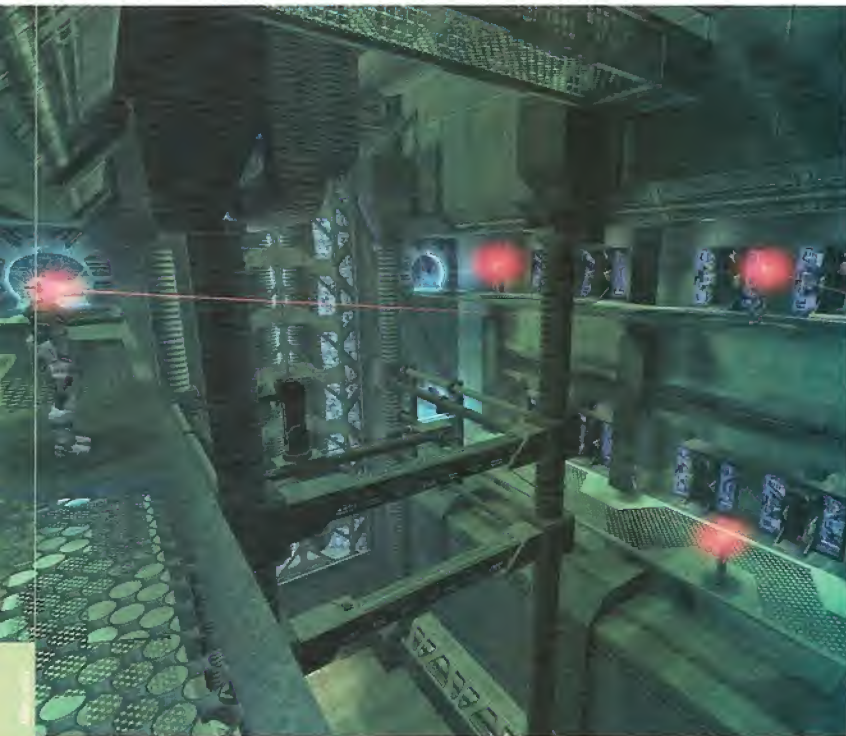
Formához a tartalom: a legújabb *Doom* csak nevében harmadik, gyakorlatilag inkább az első rész történéseit gondolja újra. Ugyanaz a marsi UAC bázis, ugyanazok a kísérletek a dimenziókapuval, ugyanaz az egyetlen túlélő – és remélhetőleg ugyanaz a (vagy még inkább: tripla annyi) rettegés. A sztoriért ezúttal egy profi horroríró, a *7th Guest* és az *11th Hour* szövegkönyvét is jegyző Matt Costello a felelős – őt természetesen Devine hozta a fedélzetre. Az eredeti *Doom* inkább a tömegmészárlásokra ment rá, a jelenlegi epizód sokkal inkább a kisebb, de jóval látványosabban kidolgozott összecsapásokat preferálja. Az originál szörnyfelhozatal részben megmaradt (zombik, impek, a pink demon, hellknight, állítólag cyberdemon is lesz) más részben pedig kibővült (lesz egy, leginkább a második rész Revenantjára hasonlító rém, ezúttal rakétavetővel a vállán; vagy ott a már az első pályákon is látható, a karjából előtörő csáppal csapkodó rettenet). A fegyverek esetében hasonló a helyzet: a pisztoly, a shotgun, a gépkarabély, a plazmafegyver és a BFG már biztos, a minigun és a rakétavető valószínű, a railgun és a láncfűrész pedig kérdéses. A korábbi pletykákkal ellentétben nem kizárólag zárt terekben rendezhetünk csinos kis mészárszéket: lesznek (rövid) kültéri kalandjaink is, de bőséges lombozatú fákkal például nem találkozhatunk (furcsa is lenne a Marson, vagy a pokolban) – a levelek által vetett bonyolult árnyékok megjelenítése ugyanis minden, manapság létező vasat két vállra fektetne. A single player porció (mely az ígéretek szerint 15-20 órányi játékidőt tartogat) mellett lesz azért multiplayer is, méghozzá elég soványka. Jelenleg kizárólag deathmatch van tervbe véve, az is maximum négy játékosig – a *Quake-eknél* megszokott szerver / kliens alapú, dinamikus becsatlakozást biztosító multiplayernek is búcsút mondhatunk, a többjátékos mókát egyszerre kell majd indítani, mint a régi szép dúmos időkben. Az id már a jövőbe tekint: két kiegészítőt terveznek a játékhoz (valószínűleg mindkettőt külső cég csinálja majd) egy single- és egy multiplayer expanziót. *Dooooom*, emberek, *Doooooom!* Tessék NAGYON izgatottnak lenni! (**Ajánlom a hideg zuhanyt :). – Relker**). A játékra ráadásul nem kell éveket várni, ha minden jól megy, valamikor 2003 áprilisa-májusa magasságában már nyomulhatunk vele. Ide veled, régi shotgunom, újra csatába indulunk!

Liquid

STAR TREK

ELITE FORCE II

Fejlesztő: **Ritual Entertainment**
Kiadó: **Activision**
Ország: **Egyesült Államok**
Platform: **PC**
Megjelenés: **2003**
Honlap: **www.gaming.startrek.com**



Rekkenő hőség ide-oda, 2000 nyarán *Star Trek* rajongó aligha vállalkozott géptelen területek célzott felkeresésére. A Raven néven ismert s tevékenykedő fejlesztőgárda a kérdéses időben jelenteti meg *Star Trek Voyager – Elite Force* című játékát, mely a korai *Star Trek* FPS hajtásokkal ellentétben, – gondoljuk a *Klingon Honor Guardra* – mind a közönség, mind a szakma színe előtt osztatlan sikert arat. A Raven alkotóinak munkamódszere ötletes elgondoláson alapszik, mely szerint: fogják magukat, bevárják az időfolyam egy soron következő grafikus motorját, megvásárolják annak használhatóságát, majd létrehozzák saját játékukat a motor révén már alapból is rendelkezésre álló eszközök segítségével. A cég szívesen – s nem kevésbé bölcsen – működik együtt az id csúcskategóriás motorjaival, így a *Doom* engine-t hasznosító *Hexen*, majd a *Quake II* alatt dübörgő *Hexen II* után a *Quake III* kódjelű motor hasznosítása következik. Az eredmény nem pusztán minden idők addigi legjobb *Star Trek* FPS-e, ám az *Elite Forcenak* napjainkban publikált konkurensek mellé állítván sincs oka a szégyenkezésre. Szóból szó, sikeranyagból kiegészítő – *Elite Force Mission Pack*, szintén erősen javallott cfhuccfh, – majd folytatás kerekedik. Esetünkben azonban nem érdemes takaréklángra tenni a gyanakvó üzemmódot, tudniillik: az immár filmadaptációk terén is komoly múlttal s szakértelemmel bíró Raven helyett – lásd még *Jedi Outcast* – az Activision most a Ritual Entertainmentet bízta meg egyik legsúlyosabb aduászuk újbóli születésével. Ó, milyen szép szó ez. Okokat ezúttal nem, pusztán tényeket vizsgálunk. Minden energiát a kávéfőzőnek – még ha idegen kezek alatt is, de készül az *Elite Force II*.

HAZARDous Holidays

Az Alfa Kvadránsba történő dicsőséges visszatértét ünneplő s kommunikáló Janeway Kapitánynak napjai vannak csupán a gondtalan semmittevésre – főhősünket s legénységét ezúttal a Föderáció U.S.S. Enterprise NCC 1701-E kódjelű cirkálójára (**Hmmm... - Reiker**) szólítja a szolgálat (**Kathryn-t nem, csupán a Hazard Team-et ;). – Reiker**). Galaktikus konspiráció, érdekellentétek, lázadás. Konkrét történetiség tekintetében csak annyira informatívak az alkotók, mint a már piacon lévő *Elite Force* játékok kapcsán volt a Raven – ez kérem nem túl sok, vélhetően az Activisionnel kötött titoktartási szerződés, avagy a romulánok állnak a háttérben. A Ritual Entertainment jobbára fajok, helyszínek, alapvető











Alany: Kenny Thompson projekt vezető
Tárgy: Villáminterjú

– Kérlek, mondj valamit a Ritual fejlesztési irányvonalairól.
– Készséggel. Hogy őszinte legyek, egyetemes irányvonal a miénk. Hiszem legalábbis, hogy az. A játékfejlesztők, a játék végső célja a közönség szórakoztatása, tapasztalataik gazdagítása. Az *Elite Force* leghálásabb komponense maga a *Star Trek* univerzum, annak hőseivel, történelmével s technológiájával együtt. Tudjuk, hogy világszerte milliók s milliók imádják, tisztelik ezt a mesét. Ezt tesszük mi is, ezért merjük s kívánjuk újabb kalandra hívni mind az univerzum rajongóit, mind a hardcore játékost.
– Úgy hírlik, három teljesen új fajt is implementáltok a kész játékba. Igaz e mindez, s ha igen, hogy férnek azok össze a *Star Trek* univerzummal?
– A hír igaz. Szerettük volna új létformákkal színesíteni a játékot s a világot is – létformákkal, melyekkel az igazi trekkiek sem találkozhattak még. Vázlatainkat s ötleteinket megküldtük a Paramountnak s az Activisionnek. Tetszettek nekik az ötletek, így pár levélváltás, finomítgatás után áldásukat adták a lények szerepeltetésére, sőt: büszkén mondhatom, hogy azok immár hivatalos formában is a *Star Trek* univerzum részét képezik.
– Mondanál róluk valamit?
– Szívesen beszélek az egyik fajról, ám a másik kettő maradjon meglepetés. Szóval Exomorph az új létformák egyikének neve, ez a kreatúra tér el leginkább a standard humanoid felépítéstől. Mint nevük is utal rá, bizonyos keretek között kedvük szerint változtatják alakjukat. (wow, csak nem John Carpenter súgott?)
– Végül arra kérlek, összegezd, véleményed szerint mi teheti naggyá s felejthetetlenné az *Elite Force II*-t a *Star Trek* rajongó, s a játékos szemében egyaránt.
– Összegyűjtöttük azokat az ötleteket, amiket egy FPS-ben, illetve amiket a *Star Trek* univerzumban feltétlenül megtennénk, ha ott lehetnénk. Bátran állítom, rengeteg nagyszerű ötlet s gondolat született, melyeket a most épülő játék alapköveiként tettünk meg.
– Köszönjük.
– Én köszönöm.











játékterek s kondíciók hallgatólagos felemlegetésével érinti csupán a sztorit. Hogy ez jó e vagy sem, jelen idő szerint nem tudhatjuk. A Raven féle, első *Elite Force* epizód történet szintjén maximálisan megfelelt a *Star Trek* univerzum végett természetszerűleg is magas formai követelményeknek. Csak remélni s kívánni merem, hogy az egészen magasra tett mércét a Ritualnak is sikerüljön belőnie, ha ez lehetséges: túl is szárnyalnia. Amit *Star Trek* rajongónak ez idő szerint tudnia lehet s illendő: a játékmenet s cselekmény egyaránt a *Next Generation* univerzumban – értsd: annak „szabályai, történelme" szerint – bonyolódik, ám ezúttal nem köttetik se kezünk, se lábunk űrhajók kopottas fedélzetére. Nem, mintha az nem lett volna jó nekünk. A hivatalos sajtóközlemények kapcsán hangsúlyozott izgalmas képzetek – masszív, bejárható, felfedezhető idegen világok, környezeti hatások realisztikus szimulálása – antigravitáció, súlytalanság – ezúttal domináns bolygófelszíni küldetésekkel is kecsegtetnek. Felvetődik a kérdés: kell nekünk mindez a *Star Trek* univerzum kapcsán? Mi az, hogy! Ide mindet, mindet, mindet! Mint már érintőlegesen jeleztem, történet tekintetében titkolódzás folyik. A számos, említett ellenséges organizmus révén azonban – lesznek itt kérném borgok, romulánok, klingonok, azerbajdzsánok – élek a gyanúperrel, hogy ezúttal egymástól markánsan elkülönülő, hosszabb-rövidebb fejezetekre bontott cselekményt kapunk. Persze titkon remélni merem hogy mégsem, s hogy a Ritual munkatársai – amúgy Raven módra – inkább hűek maradnak egy, a *Star Trek* filmek szerkesztéséhez hasonlatos forgatókönyv bemutatásához. Bezártság, vesztegzár, azonosítatlan repülő tárgy, gyanús-kétes rádióüzenet, idegen hulla és furcsa roncs kell nekem, nem holmi ufonauta-zúzda klingon kézibökővel. Akárhogy is, de meg fogjuk látni szemeinkkel.

A várható újítások pontokba szedett, kendőzetlen, s nem kevésbé lényegre törő s szorítkozó ismertetése következik. Jobb, nagyobb, hosszabb: az ez idő szerint tizenegy, monsztre méretű küldetésre tervezett *Star Trek* kikeltés jeleskedni óhajt a „többféleképpenség" területén is. Ez így most bizonyára sok volt – valójában az egyes küldetések lehetséges megoldásait illető kérdés ez, mely az Elite Force II során meg is valósulhat végre. Adott objektíva több módon is teljesíthető lesz, mely ígéretet számtalanszor hallhattuk már az időközben befejeződött fejlesztések nyomán is – az elgondolás már nem új, mégis gyerekcipőben jár még. Kíváncsian várjuk, a Ritual vajon mennyire gondolja komolyan. Új arcok, új hajók: új űrszekér mellé dukál az új mesterséges intelligencia is, mely segedelmével megint csak új távlatok nyílhatnak – az ígéretek szerint nyílnak is – a játékos, s szövetséges nem-játékos karakterek közötti interakció lehetőségeiben. „Fejbelövöd? Yes / No". A tizenhárom, hozzáférhető bűntető eszköz között távolsági, illetve közelharcra alkalmas fegyverek – dezintegrátor, rossz lehelet – egyaránt akadnak. Az autentikus trekkie-kütyükön túl tucatnyi, filmekben s játékokban sosem látott célszerszám, sőt idegen Organizmus várja a játékos közösség értékítéletét. Finomhangolt motor. Ezt most akár komolyan is vehetjük. Az *Elite Force II* motorja gyanánt már a *Quake III* engine fejlesztett változatát hasznosítják a létrehozók – különben ezt a bikaerős kódot volt szerencsénk megtapasztalnunk a *Quake III Team Arena*-ban is. Részletesebb textúrái, poligonbőbb – köszönöm, köszönöm – modell-és karakterépítkezése, no és persze a tovább optimalizált kód végett a motor már hatalmas külső terek megjelenítését is lehetővé teszi. Hisszük, ha járjuk. Türelmetlenségünk maximális.

by gyz

GRAND THEFT AUTO
VICE CITY

Fejlesztő: Rockstar North
Kiadó: Take-Two Interactive
Eredet: Egyesült Királyság
Platform: PlayStation 2, PC
Megjelenés: 2003. tavasz
Honlap: www.rockstargames.com









Szeretjük a *Grand Theft Auto*-t, nagyon szeretjük. Már az első két rész is belopta magát a szívünkbe – a DMA Design különlegeset alkotott a mindenre kész autótolvaj, és a hatalmas, nyitott város történetével. A harmadik epizóddal a szeretet szerelemmé érett: a játék nem csak, hogy átvitte az össze báját a gyönyörű, lélegző háromdimenziós világba, hanem meg is sokszorozta azokat. Nincs nagyobb élvezet annál, mint kirángatni valakit az autójából, roncccsá törni azt, majd egy újabb járgányt lopni valahonnan. A küldetések nehezek voltak, de érdemes volt huszadszor is nekik ugrani, mert a *GTA III* bőségesen jutalmazta minden próbálkozásunkat. Az eredetileg PlayStation 2-re íródott játéknak a portolásból fakadóan voltak ugyan kisebb hibái – így például igen izmos hardveren futott csak teljesen zökkenőmentesen – de ezek eltörpültek a bőséges örömök mellett. Alig kaptuk meg a harmadik részt, máris érkeztek az első képek és információk a „folytatásról" – a *Vice City* ugyan PS2 exkluzív, de ez csak a konzolok világára vonatkozik, az ígéretek szerint hamarosan (előreláthatólag tavasszal) mi is megkapjuk a magunk jól megérdemelt konverzióját.

A Bűn Városa

A *Vice City* nem igazi folytatás (akkor *Grand Theft Auto 4*-nek hívnák) nem is kiegészítő lemez – inkább amolyan side-story, melléktörténet, ami időrendileg a *GTA III* történései előtt játszódik. A nyolcvanas években járunk: Tommy Vercetti épp most szabadult a börtönből (tizenöt kemény évet húzott le odabent) és korábbi főnökei, a Forelli testvérek megbízásából Liberty Cityből a bűn városába, Vice Citybe teszi át a székhelyét, hogy beindítsa a gyümölcsöző metropoliszok közti drogkereskedelmet. A dolgok azonban nem úgy sülnek el, ahogy Tommy elgondolta: az első csereüzletnél csúnyán átverik, a drogot nem kapja meg, a társait lelövik, és a pénzzel is meglóg valaki. Tommy tehát kénytelen összeszedni az elvesztett összeget, mielőtt ex-főnökei elvesztenék a türelmüket, és hősünk a halakkal kényszerülne nyugovóra térni.

Vice City leginkább Miamira hasonlít, és nagyjából kétszer akkora kiterjedésű, mint a *GTA III* színhelyéül szolgáló Liberty. A város két nagy részből áll, ezekez hidak kötik össze – a játék elején csak az egyik városrészben garázdálkodhatunk, de rövidesen (jóval hamarabb, mint az előző epizódban) megnyílik a lehetőség a teljes város felkutatására. Elköthető járművekben itt sincs hiány: már eleve autókból is jóval nagyobb a választék, mint az előzményben, de az igazi újdonságot a motorok, a többféle hajó, és repülőeszközök megjelenése jelenti. Motorból rögtön négyfélét szerezhetünk magunknak: a legkönnyebb robogó inkább csak nézelődésre (és pizzaszállításra: erről később) szolgál, de a crossmotorral, a versenymocival és a nagydarab chopperrel már komoly sebességeket érhetünk el. A motorozás külön élvezet: egyrészt iszonyatosan hatékonyan lehet velük cikázni a forgalomban, másrészt olyan helyekre is behajthatunk így, ahová egy széles autó soha nem férne be. A motorokkal kétkerekezni is lehet – a súlyunk előre vagy hátradöntésével az első vagy a hátsó kerekén is kiemelhetjük a motorbicajt. Vízi járművekből szintén széles a választék: a lassú vitorlásoktól kezdve a nagyobb jachtokon át villámgyors verseny-motorcsónakokig mindent kipróbálhatunk. Az igazi poén persze a repülés, az előző rész Dodo-s szerencsétlenkedése után végre igazi helikopterekre (és egy hidroplánra) is rátehetjük a mocskos praclinkat. Utasszállító gépeket sajna még itt sem köthetünk el – talán majd a következő részben (**Kétlem. Egy olyan országban, ahol meg akarták változtatni a *Two Towers* címét?! – Reiker**).

A jó *GTA*-s hagyományoknak megfelelően küldetéseink során Vice Cityben is megismerkedhetünk a város teljes alvilági szubkultúrájával. Liberty Cityhez hasonlóan itt is nagy szerepet játszanak a bandák (elsősorban az egymással rivalizáló haiti és kubai gangek), van néhány gengszter-nagyágyú (a símlis Cortez, az ingatlanban utazó Avery Carrington, vagy a mocskos szájú nagyfőnök, Diaz), sőt egy igazi pornósztárral (a beszédes nevű Candy Sux) is összeismerkedhetünk. Ahány sötét alak, annyi küldetés – Tommy barátunknak lesz dolga bőven. A mellékesen elvégezhető munkák száma is jelentősen megnőtt.

Mivel a pénz nagy szerepet játszik (sokkal nagyobbat, mint a harmadik részben), már a játék elején rá leszünk kényszerítve arra, hogy gyorsan pénzmagot teremtsünk elő valahonnan. A vállalkozó kedvűek most is beállhatnak taxizni, rendőrautókkal kajtathatnak a bűnözők után, vagy a mentő- / tűzoltóautók elkötésével és aktív használatával állíthatják magukat a köz szolgálatába. Új (és nagyon hálás) pénzkereseti lehetőség a pizzakiszállítás – a pizzásbódék mellől elcsent kis motorokkal olasz finomságokat leszállítva csinos kis összegekhez juthatunk. A betöréses lopást preferálóknak is lesz lehetősége az érvényesülésre: a *Vice Cityben* végre feltűnnek a kirabolható üzletek is. A pénzt ezúttal be is fektethetjük, és itt jön a *Vice City* legnagyobb újítása, az ingatlanok vásárlásának intézménye.









A város királya

Az ingatlanok jelentik a csúcsra vezető utat. A játék legelején egy lepukkant szállodában kezdünk, menteni kizárólag itt tudunk, garázsunk sincsen. Ha ilyesmihez akarunk jutni, akkor el kell kezdenünk házakat felvásárolni. A megfelelő ingatlanok birtoklása később még fontosabbá válik: a magasabb házak tetején például helikoptert találunk, a kikötőhöz pedig motorcsónak jár. Még itt sincs vége a mókának: vannak speciális ingatlanok (pl. taxivállalat, pornóstúdió, hajógyár) melyeket megszerezve (ezekhez a fő sztorivonal bizonyos küldetéseit kell teljesíteni) napi rendszerességgel pénzt kezdenek el termelni nekünk. A speciális ingatlanokhoz szintén küldetések tartoznak – de ekkor már önmagunknak dolgozunk, és célunk a város feletti abszolút uralom megszerzése lesz.

A kívánt cél elérése érdekében persze rengeteget kell harcolnunk: a játékban hatalmas fegyverválaszték áll a rendelkezésünkre. Már a közelharci fegyverekből is rengeteg van (a csavarhúzótól kezdve a szamurájkardon és a hentesbárdon át a láncfűrészig bezárólag), de többféle automata fegyvert, puskát, sőt igazi hardcore mészáros-eszközöket (lángszóró, rakétavető, minigun) is magunkhoz szólíthatunk. Az elődddel ellentétben itt már normálisan meg van oldva a célzás: egy gomb nyomva tartásával Tommy automatikusan a legközelebb álló ellenfélre emeli a kezében tartott fegyvert. A járművek ablakán most is szabadon kilövöldözhetünk majd, a motorról pedig az előttünk haladókra is oszthatjuk az áldást. Az ígéretek szerint a grafikán is javítanak a Rockstar North-os srácok (most már így hívják a DMA Design), szaggatásnak nyomát sem látjuk majd, és a látótávolságot is jelentősen megnövelik – a helikopterek esetében szükség is lesz rá. Az utcán közlekedő polgárok változatossága is meg lészen növelve alaposan, igazi nyolcvanas évekbeli arcokat láthatunk majd mászkálni a városban.

Hangulat mindenek felett

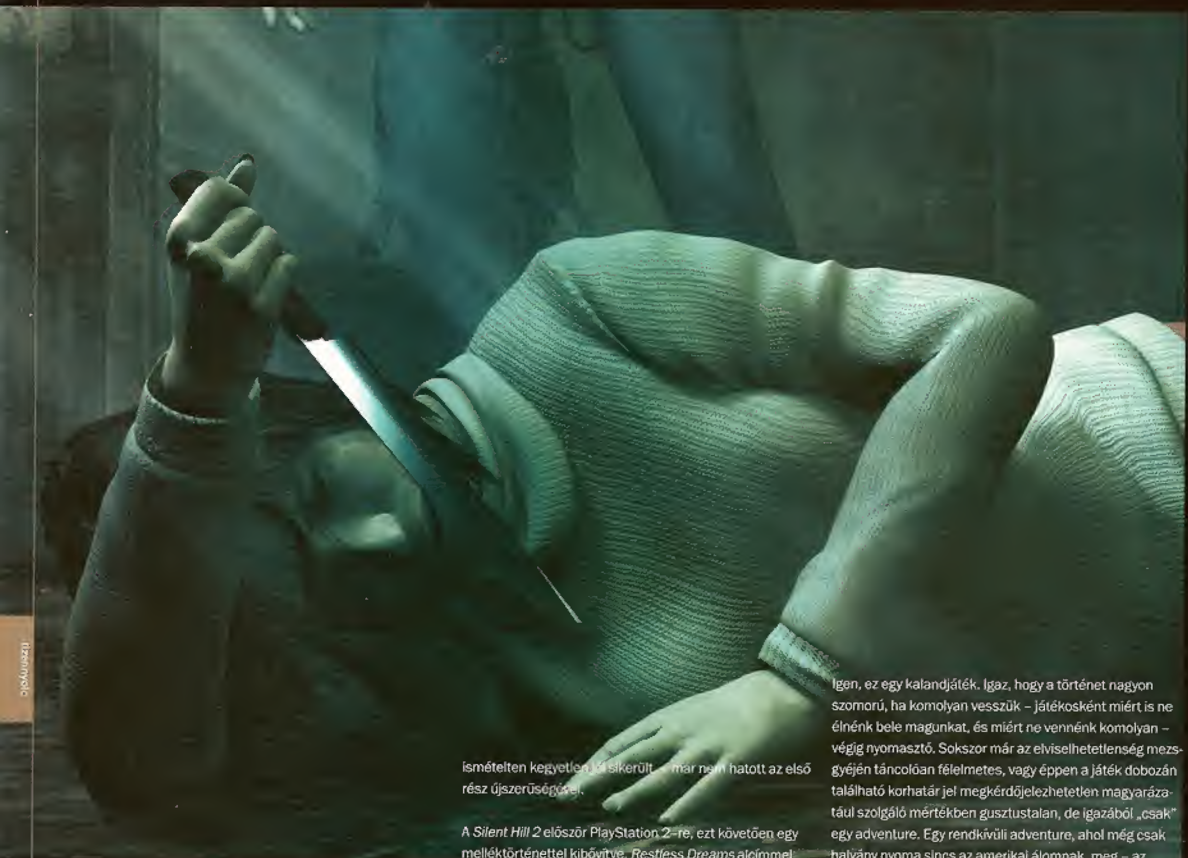
Helikopterek ide, megvásárolható ingatlanok oda – egy *GTA* játékban igazán a hangulat számít, és nagyon úgy néz ki, hogy a *Vice City* esetében ez mindent ütni fog. Kezdődik a dolog azzal, hogy protagonistánk végre nem néma szemlélője az eseményeknek, hanem beszél, és ráadásul nem is akárhogy. A Rockstar nagy neveket szerződtetett a játékhoz: Tommynak például a teljesen autentikus gengszter-orgánummal rendelkező Ray Liotta *(Nagymenők)* adja a hangját, de a többi szereplőt sem valami C-kategóriás kis filmecskéből rángatták elő: Tom Sizemore, Dennis Hopper, Burt Reynolds, Philip Michael Thomas, Gary Busey, Jenna Jameson (!) – elég impresszív névsor, nemdebár? A megszokott rádióadók is visszatérnek, ezúttal nyolc darab csatorna között kapcsolgathatunk kedvünkre – a rádióadókon pedig a játéktörténelem legjobban összeválogatott soundtrackje (Kate Bush, Michael Jackson, Slayer, Iron Maiden – a hanganyag egy külön gyűjteményes kiadásban, audioformátumban is megvásárolható lesz) **(Látom, te is Keito Busshu-val indítottad a felsorolást. Helyes :). – Reiker)** mellet olyan régi ismerősöket üdvözölhetünk, mint Lazlow, vagy Frank Chavez.

A szerencsés PS2 tulajok már javában nyomulnak a játékkal, a *Vice City* éppen eladási rekordokat döntöget – mi pedig szépen kivárjuk azt a hátralévő pár hónapot, hogy hetekre elmerülhessünk a Bűn Városának forgatagában.

Liquid

SILENT HILL 2
INNER FEARS

Fejlesztő: Konami CE Tokio
Kiadó: Konami
Eredet: Japán
Platform: Xbox, PlayStation 2, PC
Megjelenés: 2002. december 12
Honlap: www.konamityo.com/sh2



Nehéz dolog, ha az embernek kedvenc játékáról kell elfogultságtól mentesen, objektíven nyilatkoznia. Utoljára – szintén a Konaminak köszönhetően – Liquid bajtársam volt ebben a csöppet sem könnyű helyzetben, most pedig engem ért a megtiszteltetés, hogy egy olyan játékról írhatok, amely véleményem szerint mind külső, mind belső értékek tekintetében az egyik legjobb, legelőremutatóbb a saját stílusán belül.

Only for...

A program elődje, az 1999-es *Silent Hill* még a mai szemmel nézve igencsak korlátozott képességű PlayStation-re lett megalkotva, és mondhatni rövid időn belül elsöprő sikert aratott; köszönhetően valószínűleg a jó történetnek és a gyengécske hardver összes erőtartalékának maximális kiaknázásával elkészített képi- és hanghatásoknak. Az, hogy alapmű, kétségtelen - szerencsétlenségére viszont akárcsak az *MGS*, a lehetőségekhez képest ez is annyira tökéletesre sikerült, hogy önnön jövőbeli folytatásának sorsát nehezítette meg előre. Olyannyira magassá váltak a folytatással szemben támasztott elvárások, hogy nyilvánvalóvá vált: nagyon nehéz lesz az első részt túlszárnyalni. Így is történt, és bár minden fórumon magas pontszámot kapott a *SH2*, igazság szerint csak a külsőségek tekintetében sikerült az átütő váltás. A történetvezetés – bár ismételten kegyetlen jól sikerült – már nem hatott az első rész újszerűségével.

A *Silent Hill 2* először PlayStation 2-re, ezt követően egy melléktörténettel kibővítve, *Restless Dreams* alcímmel Xboxra, végül pedig ez a verzió ismételten PlayStation 2-re érkezett meg. Igazán szerencsésnek mondhatják magukat a PC tulajdonosok, hiszen a Konami szoftverfejlesztőként és forgalmazóként folyamatosan bizonyítja: nem célja a konzol vs. PC háború hagyományainak ápolása, ezért a *Metal Gear Solid 2: Substance* mellett ezt a játékot is piacra dobják. Egyesek (én is ide tartozom) kicsit keserű szájízzel vették tudomásul a tényt, hogy a game kikerült az „Only for PlayStation" kategóriából, de látva, hogy a különböző platformokon történő párhuzamos fejlesztés nem ment a minőség rovására (sőt!), már belátom: félelmeim alaptalannak bizonyultak. A PC verzióról szóló első bizonytalan híreszteléseket már egyenesen kitörő örömmel fogadtam.

Túlélő horror

Félelmetesen nagy melléfogásnak tartom a játékot az utóbbi időben kissé talán pejoratív értelmet is nyert „survival horror" kategóriába beskatulyázni. Azoknak a véleményével sem értek egyet, akik megpróbálják túlmisztifikálni a program besorolását, és túlfűtött, elvakult rajongásukban valamiféle új stílus előfutárának, úttörőnek tekintik a game-t. Sokkal inkább osztom azoknak a véleményét, akik higgadtan állapítják meg, hogy bár kétségkívül sokféle elemet vegyít a játékmenet, de igazából nem más ez, mint egy kalandjáték.

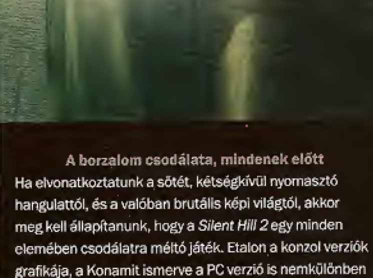
Igen, ez egy kalandjáték. Igaz, hogy a történet nagyon szomorú, ha komolyan vesszük – játékosként miért is ne élnénk bele magunkat, és miért ne vennénk komolyan – végig nyomasztó. Sokszor már az elviselhetetlenség mezsgyéjén táncolóan félelmetes, vagy éppen a játék dobozán található korhatár jel megkérdőjelezhetetlen magyarázatául szolgáló mértékben gusztustalan, de igazából „csak" egy adventure. Egy rendkívüli adventure, ahol még csak halvány nyoma sincs az amerikai álomnak, meg – az öt különbözőféle befejezés ellenére – a happy endnek. Egyszerű a képlet: egy teljesen hétköznapinak mondható, szürke kis emberkével kell mászkálni. Az előrejutás érdekében párbeszédeket kell lebonyolítani a megfelelő helyen és időben. Tárgyakat, és azok kombinációit kell használni, egyszerű vagy annak látszó, de nem is mindig annyira könnyű fejtörőkön keresztül kell átverekedni magunkat egyetlen cél érdekében. Egy nem különösebben nemes, bizonyos összetevők hiánya esetén még talán átlagosnak is nevezhető cél elérése érdekében. Rég elvesz(t)ettnek hitt feleségünket kell ugyanis megkeresnünk.

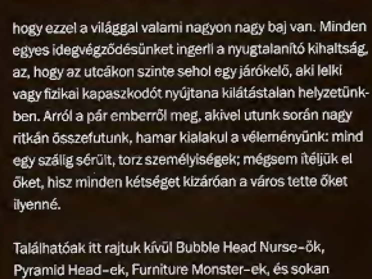
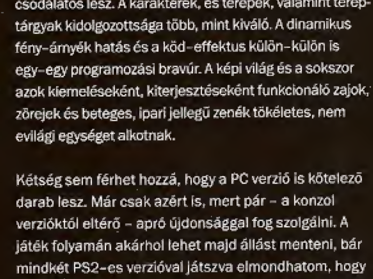
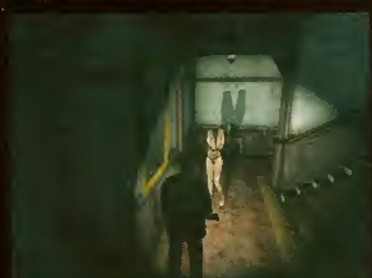
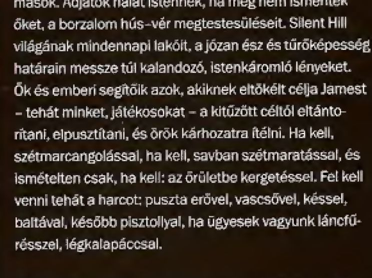
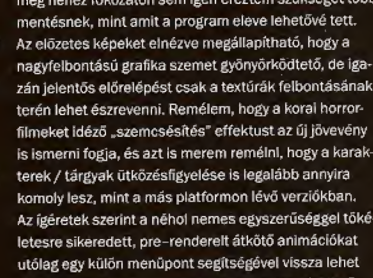
In my Restless Dreams,...

James Sunderlandnek a bőrébe bújva hamar rádöbbenünk arra, hogy az egyszerűnek tűnő probléma gyomorforgatóan irreális, továbbmegyek - többszöri nekifutásra is megoldhatatlanul szürreális. Harry Mason-t, az első rész főszereplőjét sem irigyeltem különösebben sorsáért, mikor egy hétvégi kiruccanás során bekövetkezett sajnálatos balesetet követően lánya, Cheryl keresésére volt kénytelen elindulni a kihalt silent hill-i utakon, de James sorsa ennél sokkalta megindítóbban alakult: hosszú betegeskedés után elhunyt, évek óta halott feleségétől kapott levél alapján indul el minden észérvnek ellentmondva arra a „közös helyre", ahol talán majd újból találkozhatnak. Önmaga sem tudja pontosan, mi hajtja előre, hisz elmélet-





ben „senki sem kaphat levelet halott embertől". Utazása ezen bizarr alaphelyzetből adódóan tényleg olyan, mint egy szűnni nem akaró, rossz álom.

...I see that town, Silent Hill

Látjuk a várost, Silent Hill-t. Illetve nem látjuk, hisz köd borítja, ahol meg nem köd, ott sűrű félhomály. Talán úgy fogalmaznék inkább, hogy zsigereinkben érezzük. Lépteink kopogó zaja dobhártyaszaggatóan hangosnak hat a totális csendben, ami az utcák kihaltságát különösen jól kihangsúlyozza. A sötét fátyolként ránk telepedő, megmagyarázhatatlan félelem egy idő után kíváncsiságba fordul át, melynek hatására mind bátrabban próbálnánk belevetni magunkat az ismeretlenbe. Egészen addig, amíg – már mindjárt az elején – rá nem döbbenünk arra, hogy ezzel a világgal valami nagyon nagy baj van. Minden egyes idegvégződésünket ingerli a nyugtalanító kihaltság, az, hogy az utcákon szinte sehol egy járókelő, aki lelki vagy fizikai kapaszkodót nyújtana kilátástalan helyzetünkben. Arról a pár emberről meg, akivel utunk során nagy ritkán összefutunk, hamar kialakul a véleményünk: mind egy szálig sérült, torz személyiségek; mégsem ítéljük el őket, hisz minden kétséget kizáróan a város tette őket ilyenné.

Találhatóak itt rajtuk kívül Bubble Head Nurse-ök, Pyramid Head-ek, Furniture Monster-ek, és sokan mások. Adjatok hálát Istennek, ha még nem ismeritek őket, a borzalom hús-vér megtestesüléseit. Silent Hill világának mindennapi lakóit, a józan ész és tűrőképesség határain messze túl kalandozó, istenkáromló lényeket. Ők és emberi segítőik azok, akiknek eltökélt célja Jamest – tehát minket, játékosokat – a kitűzött céltól eltántorítani, elpusztítani, és örök kárhozatra ítélni. Ha kell, szétmarcangolással, ha kell, savban szétmaratással, és ismételten csak, ha kell: az őrületbe kergetéssel. Fel kell venni tehát a harcot: puszta erővel, vascsővel, késsel, baltával, később pisztollyal, ha ügyesek vagyunk láncfűrésszel, légkalapáccsal.

Biztos vagyok benne, hogy sokan lesznek olyanok, akik el sem kezdik, vagy már az első nyomasztó vagy éppen véres képsorok láttán feladják a küzdelmet. Még a kemény Romero vagy Yuzna filmeken edződött egyéneknek is könnyen inukba szállhat a bátorsága, ha a kaland indítása előtt megteremtik az élmény maradéktalan átéléséhez szükséges ideális körülményeket: az egyedüllétet, az elsötétített, lehetőség szerint teljesen zajmentes szobát, a mindenféle egyéb zavaró tényezők kizárását. A kihalt városrészekben, dohos, ódon motelekben, lepukkant bárokban, nyirkos katakombákban, rég elhagyott hotelekben, tömegmészárlások helyszíneként szolgáló börtönökben, kórházakban és sok hasonló, nem éppen bizalomgerjesztő helyen történő kalandozás tényleg csak úgy viselhető el, ha időnként egy-egy hosszabb-rövidebb pihenőt tart a játékos.

A borzalom csodálata, mindenek előtt

Ha elvonatkoztatunk a sötét, kétségkívül nyomasztó hangulattól, és a valóban brutális képi világtól, akkor meg kell állapítanunk, hogy a *Silent Hill 2* egy minden elemében csodálatra méltó játék. Etalon a konzol verziók grafikája, a Konamit ismerve a PC verzió is nemkülönben csodálatos lesz. A karakterek, és terepek, valamint tereptárgyak kidolgozottsága több, mint kiváló. A dinamikus fény-árnyék hatás és a köd-effektus külön-külön is egy-egy programozási bravúr. A képi világ és a sokszor azok kiemeléseként, kiterjesztéseként funkcionáló zajok, zörejek és beteges, ipari jellegű zenék tökéletes, nem evilági egységet alkotnak.

Kétség sem férhet hozzá, hogy a PC verzió is kötelező darab lesz. Már csak azért is, mert pár – a konzol verzióktól eltérő – apró újdonsággal fog szolgálni. A játék folyamán akárhol lehet majd állást menteni, bár mindkét PS2-es verzióval játszva elmondhatom, hogy még nehéz fokozaton sem igen éreztem szükségét több mentésnek, mint amit a program eleve lehetővé tett. Az előzetes képeket elnézve megállapítható, hogy a nagyfelbontású grafika szemet gyönyörködtető, de igazán jelentős előrelépést csak a textúrák felbontásának terén lehet észrevenni. Remélem, hogy a korai horrorfilmeket idéző „szemcsésítés" effektust az új jövevény is ismerni fogja, és azt is merem remélni, hogy a karakterek / tárgyak ütközésfigyelése is legalább annyira komoly lesz, mint a más platformon lévő verziókban. Az ígéretek szerint a néhol nemes egyszerűséggel tökéletesre sikeredett, pre-renderelt átkötő animációkat utólag egy külön menüpont segítségével vissza lehet majd játszani. A kíváncsiságomat legjobban felkeltő dolog viszont az, hogy egy *SH3* trailert is magába foglal a PC verzió.

Nem gyenge idegzetűeknek, főként nem gyerekeknek való mű a *Silent Hill 2*. Sokan lesznek, akiket vallási meggyőződésében egyenesen sérteni fog a naturális, extrém, nyíltan istenkáromló képi világ. Ezért is csodálom a Konamit, hogy észrevehető cenzúra nélkül felvállalja, és végre a PC fanok számára is elérhetővé teszi ezt a mondanivalóját és megjelenítési módját tekintve relatíve szűk rétegek igényeit kielégítő, mégis zseniális alkotást. A számomra legtöbbet jelentőt, és egyben a legjobbat, amit eddigi életem során láttam.

Domján László

Recenziók

// MOST AKKOR MŰVÉSZET, VAGY SEM?

A gyors, meggondolatlan válasz egyszerű: hogyne lenne az! Ahogy Hollywood szeméttengere mellett ott a független („indie") film, úgy az Electronic Arts mellett ott a SEGA. Ahogyan kétségbeejtő egymás mellé rakni Jim Jarmusch *Dead Man-jét* és az *Amerikai Ninja III-t*, ugyanúgy balgaság párhuzamot vonni a *Rez* és a *Nightfire* közt (gyengébbek kedvéért: mindkét esetben a korábban említett mű / termék a szerkesztőség által preferált és maradandónak tartott ;). De vajon jogosan nevezhető művészeti alkotásnak a videojáték?! Mi kell a Világ megkülönböztetett figyelmének kiérdemléséhez? Feltétlenül muszáj GYÖKEREIBEN másnak lennie, mint „mainstream" társai? Több, jobb a *Freak Out*, a *Ring II*, vagy éppen a *Syberia?*
Alaposabban meghányva és megvetve (a szó nemes értelmében, persze) a dolgok összetettebbek. Lássuk be, narráció szintjén a legtöbb játék ma is egy tizenéveit közelítő gyermek értelmi szintjén – na jó, a „tökösebbek" már egy, a tinédzserek számára - írt képregény színvonalán vegetál. A legtöbb történet egyszerű, bugyuta – még a *Metal Gear Solid* fantasztikus világa is csupán ITT és EZEN a médiumon életképes: történetvezetés terén filmként már nem tudná felvenni a versenyt egyetlen B kategóriás mozival sem. Ugyanez a legtöbb szerepjáték hibája – történetük állandó jelleggel a lojalitás és bosszú tárgyköreit feszegeti, évtizedek óta. (Ebben a témában is el lehetne merülni... talán majd egyszer :)
Azonban: a történet, a grafika vagy a muzsika alapján lehetetlen megítélni egy játékot.
Ha így tennénk, megfosztanánk a játékot attól a kvalitásától, amitől egyedülálló a többi kreatív expresszió közt. Adott ugyanis még egy faktor. Igen, a gameplay. A játékmenet / játékélmény SOKKAL KÉZZELFOGHATÓBB, mint egy rakás feltextúrázott háromszög, vagy a narráció struktúrája (esetlegesen annak hiánya). A játékok időt, türelmet és ügyességet kívánnak meg attól, aki fel kívánja tárni belső értékeiket. IMMERZIÓT akarnak, amit a Világ ma már nehezen és drágán ad. Ezért nem fogjuk látni Réz Andrást a televízióban arról mesélni, milyen élményei voltak a *Longest Journey* káprázatos világában. Játékokkal foglalkozni nem sznobizmus kérdése. Elhivatottságé.
Mert a jelenben a játék a művészetek kritikusok által mesterségesen felállított listáján egyelőre nemhogy nem dobogós - nem is szerepel. Hisz értelmetlen, rossz szokás. „Kölykök, menjetek inkább ki a friss levegőre." Martin apa is ragadtatja magát efféle kijelentésekre, a maga mókás modorán. Hiszen ezeregy dolog fontosabb az életben... Valóban? Mi választottuk ezt a hobbit. Mi tudjuk, hogy a művészet ott lapul a korongok mélyén. Nap, mint nap idióták ezrei mosolyognak meg minket, mondván: hasztalan, értelmetlen dologra fecséreljük az időnket. Semmit nem tudnak rólunk, semmit nem tudnak a játékokról. Kereszteslovagosdit játszanak rohanó értékrend mellett. Gondold át Martin. Gondolja át minden „én egészséges vagyok, nem elhivatott", vizet prédikálok / bort iszom fegyvertárs. Evangélistákra van szükség, nem Mentegetőzőkre.

Ahogy a játék kilépett a Fogyasztói Társadalom világába, ez a rohanás hamarosan sprintté válik majd. Az, hogy a kiadók orbitális összegekkel zsonglőrködnek, már a Sony diadalútja – s ebben cinkosa még az általunk oly' gyakran kárhoztatott Electronic Arts is. A játékot szeretettel kovácsoló garázsfejlesztések felett elszaladt az idő – a tartalmat felváltotta a forma. Legyünk hálásak érte. Legyünk hálásak a multiplatform fejlesztésért, legyünk hálásak a konzolok felé orientálódásért, s legyünk hálásak *Harry Potterért*. Milliók otthonába tör majd be, s újabb trófeákat hoz a videojátékok oltárára. A garázsfejlesztők ERRE nem képesek. Ki tudja - lehet, hogy egyszer ez az ipar is kinövi magát. AKKOR és OTT jó lesz. A videojáték szignifikáns kulturális erővé duzzad, és az a Világ elviseli az „indie" játékot is – sőt, tiszteli, becsüli majd. Húsz év múlva? Huszonöt?
A jövő kritikusait addig is a ma médiájának kell formálnia.

Reiker

?

Arról, hogyan értékelünk

Az **576 KByte** tízes skálán pontoz, ahol – gyakorlatilag ezzel egyedül vagyunk az országban – ÉRTELEMSZERŰEN az ötös jelöli a középértéket, ergo az átlagos, közepes játékot. Ennek értelmében tehát az 1 pontos „játék" valójában nem is játék, a 2 pontos katasztrofálisan rossz; 3 pontot a súlyosan elrontott játékok kapnak, négyet az átlagos felhozatal nívóját alulról szemlélő termékek. 5 pontos az abszolút középszerű játék, 6 pontot az átlagon felüli kap – 7 pont jár a megkülönböztetett figyelmet érdemlő szórakoztatóipari produktumnak, 8 a nagyon-nagyon jó szoftver járandósága. Kilenc a jussa mindennek, ami spirituális élmény, ami RENDKÍVÜL JÓ. Tíz pontot évtizedenként talán egy fél tucat játék kap majd – jelenségek ezek; játékok, melyek új fejezetet nyitnak a történelemben. Az **576 Konzollal** ellentétben nálunk fél pontok nincsenek.

Arról, mi mit jelöl

Fejlesztő: A játékot összekalapáló firma elnevezése.
Kiadó: A játék forgalmazója Európában.
Eredet: A program származási helye (földrajzi lokáció).
Minimum: A fejlesztők által megjelölt MINIMÁLIS konfiguráció.
Optimum: A fejlesztők által megjelölt OPTIMÁLIS konfiguráció.
Platform: Milyen platformon érhető el a játék (a megjelenés sorrendjében).
Honlap: A játék hivatalos internetes honlapja.

AGE OF MYTHOLOGY

Fejlesztő: **Ensemble Studios**
Kiadó: **Microsoft Game Studios**
Eredet: **Egyesült Államok**
Minimum: **PII 300, 32MB RAM, 16MB VRAM**
Optimum: **PIII 800, 256MB RAM, 32MB VRAM**
Platform: **PC**
Honlap: **www.ageofmythology.com**







Itt nem én nyerek.



Szinkronban e szinte már közhelyesen kiélezett iparág jellemző viselkedésével, a historikus RTS műfaját definiáló *Age of Empires* sorozat sikerei nyomán is nyakunkba zúdul(t) a replikaáradat. A '97-es keltezésű alapdarab megjelenése révén egyértelművé vált, hogy nem csupán tudományos-fantasztikus kivitelben adható el a valós idejű nyersanyagfejtés – a múlt évezredi felismerés örökében fogant játékokkal azóta már polcokat kergethet roskadás közeli állapotba a dedikációval bíró használó. A mára önmagát egyértelműen külön műfajjá kinőtt játékforma elegánsnak remélhető megcsavarásáért érdekes módon most az az Ensemble Studios lehet felelős, melynek az *Age of Empires* mondakört is köszönhetjük. Vegyük észre: e műfaj napjaink során keletkezett kikeltéseinek domináns hányada rendkívül komolyan veszi történelmi hitelességét – ezzel semmi baj sincs, elvégre ettől lesz (?) belőlük historikus RTS. Ó milyen kár, hogy boldog-boldogtalan történelmileg rendkívül pontos, történelmileg rendkívül koherens historikus RTS-eket fejlesztett az utóbbi időkben – lásd *Trade Empires, Fate of the Dragon, Cossacks* és még sokan mások. Ha egy műfaj elér egy határpontot, úgy bizony érdemes lehet újítani. Esetünkben az Ensemble Studios tesz így: ignorálja a történelmi időskálákat, míg kulturális világörökségünk esszenciális hagyatékából táplálkozván, mítoszt mítosszal ütköztet. Én meg csak nézek. Nézzük együtt!

Alapvető működés

Hála Odinnak, Tyrnek s Thornak, az *Age of Mythology* folyékonyan beszéli az egyezményes RTS eszperantót. A játékrendszer működtetését szolid kezelhetőség szavatolja, mely hatékony módon párosul egy nyomokban újragondolt, ám logikus felépítése végett könnyen érthető szisztémával. Egy szisztémával, melynek valójában három különféle értelmezését ismerhetjük meg a játékból kinyerhető kultúrákon keresztül – ezeket átfogóbb szemle során tárgyaljuk, ám egy későbbi fejezetgóc keretében. Az *Age of Mythology* legalapvetőbb mozgatórugói még hűek maradtak a klasszicista irányelvekhez. Irányelvek, melyek nevei: élelem, fa, arany. Csaltam – a sor így ugyanis még nem teljes. Tudniillik utolsó, esszenciális erőforrásunk az Isteni Kegyként deklarálható Favor, mely ezúttal holmi játszhatóság / érthetőség érdekében, jelentem: számszerűsítve lett. Mit szólnak vajon mindehhez az istenek? Kegy, mint erőforrás kapcsán a fantasy berkekben gyakorta feltűnő mannára asszociáljunk. Kegyek révén fogjuk megidézni a Ragnarok idején Napot s Holdat irdatlan testével egyaránt s egészben kitakaró Fenris Farkast, ki ellenben most némileg butítottabb, tömegesen előállítható kiszerelésben érkezik. Mindez „élet- / legendahű" vajon mindahhoz képest, hogy az Edda – a Germán mitológia írásos formáját hívják így – világosan tárgyalja, hogyan s miért harapja le a Fenris Farkas Tyr Alisten kezét? Aligha – az *Age of Mythology* mitológia szintjén SEM törekszik „történelmi" pontosságra, ehelyett mersze van mitikus idők mitikus isteneit s teremtményeit rugalmas, egyúttal játékra alkalmas módon ábrázolni. Görög, germán, egyiptomi mitológia – mi maradt még? Nos, maradtak például az indiai, maya mitológiák – pedig mindkettő igen izgalmas ám. Hja, hogy neked pont ezek kellenének, ugye? Várd csak ki az első kiegészítőt, javaslom. A játékrendszer istenségrepertoárja alapvetően hű a bemutatott mondakörökhöz, értsd ez alatt: a két csoportra osztott isteneket a mítoszokban is kinyilatkoztatott eredeti megosztás tükrében, Főistenek és Alistenek képében kínálja használatra. Kérném, az a furcsa helyzet állt elő, hogy e szer kapcsán végre feltehetjük a világegyetem legidiótább kérdéseinek All Time Top10-esét, nevezetesen: mire jó egy isten? Nos, az *Age of Mythologyban* ábrázolt istenségek mindegyikére kuriózumként tekinthetünk. Minden egyes istenség, panteonjától s rangjától függetlenül kész s hajlandó egy bizonyos Isteni Trükk, illetve több-kevesebb Mitikus Lény biztosítására az őt imádó népek javára. Példa: a Horuszt imádó játékos pusztító tornádót idézhet említett istenség kegyéből az általa választott területen – ez csupán egy az *Age of Mythology* által ismert temérdek Isteni Trükk közül, melyek száma közel azonos a játék által ismert

istenekkel. Az Isteni Trükkök közös jellemzője, hogy csupán egyetlenegyszer használhatjuk őket partynként. A játék megkezdésekor mitológiát s így Főistent választunk magunknak, ám első választásunk révén még korántsem determináltuk népcsoportunk fejlődésének lehetséges irányvonalait. Hasonlóan ugyanis az *Age of Empires* ma is vállalható szisztémájához, a kifejleszthető technológiák itt is időperiódusok szintjén oszlanak meg. Hogy érthető legyen: tárgyunk Archaikus, Klasszikus, Heroikus illetve Mitikus periódusokat különböztet meg. Az időperiódusok közötti – ínyencek kedvéért: csak s kizárólag előre lehetséges – átjárás minden esetben bizonyos kondíciókhoz köttetik, így Archaikus periódusból Klasszikus periódusba lépnünk egészen addig nem lehetséges, míg fel nem halmoztuk az ehhez szükséges nyersanyagokat, illetve míg fel nem építettünk egy, a későbbiekben Mitikus Lények előállítását lehetővé tevő templomot. Megszokott, továbbra is stabil megoldás ez – magasabb időperiódusban sejthetően több, hatékonyabb lehetőség nyílik előttünk az ellenfél megbüntetésére, egyúttal költségeink is megtöbbszöröződnek, – ezek profitbiztos fedezése már stabil, jól szervezett nyersanyag kitermelést követel meg. Remek dolog, hogy bizonyos periódusból következő periódusba lépvén, imádandó Alistent választhatunk népünknek – az Alistenek potenciálja egyébiránt semmiben sem marad el a Főistenekétől, azaz ők is rendelkeznek Trükkel, Mitikus Lényekkel egyaránt. Periódusugrások alkalmával két, Főistenünk nyomán ajánlott Alisten valamelyikét tehetjük meg további imádatunk tárgyául. A rendszer vonzerejét szorgalmazza, hogy választásaink, s így az azokkal járó különleges javadalmak mind-mind halmozódnak, így a végső, Mitikus periódusba érvén panteononként tucatnyi „Trükk-és-lény-kombó" állítható, mi több – mintegy természetszerűleg, – állítódik össze.



Populáció

Az *Age of Mythology* szokatlannak tűnő, ám a későbbiekben hihetőnek bizonyuló módon modellezi a populáció növeltetés kérdését. Ismerős duma: építgetjük a házakat, bővül a maximális populációlimit, ha ütjük, no problémo, csinálunk új házikót, sokat, sokat. Az *Age of Mythology* szabályrendszere minderre csak kötött keretek között ad lehetőséget, mely kötött keretek településenként – settlement – tíz házzal jelentenek egyet. Tíz ház felépítése után csak újabb település elfoglalásával növelhetjük tovább populációnkat, míg 160-as populáció mellett már a direkt házépítés lehetősége sem adott – egyszerűen nem aktív többé az ikon. Impresszív seregei felett kameráját nagy örömmel pozicionáló játékosnak még újabb települések elfoglalásával ugyan sansza lesz nyalábolni a 250-es populációlimitet is, de: *„Cossacksi"*, monumentális összecsapásokra bizony nem kerül majd sor az *Age of Mythology* világaiban. Jellemző módon három, maximum négy koncentráltabb, ütőképes sereg lehet, s lesz birtokunkban a játék folyamán, végtére is a többiek hátországaink menedzselésével foglalkoznak majd, míg egy Fenris Farkas kapásból felemészt 5 egységnyit populációbankunkból a józan keretek között elérhető 200-ból. Képzeljük el, ha egy szigorúbb falkát óhajtunk összehozni, teszem fel húsz farkasból – kapásból buktuk populációbankunk felét. Azonos egységek alkotta seregeink maximális darabszáma egyébiránt 30 – az *Age of Mythology* így jellemzően rövid, hullámokban lebonyolódó összetűzések sorozatán képes s szavatolt játékmenetének demonstrálására, tudniillik a résztvevők által bizonyos időben mozgósítható harcképes egységszám virtuálisan agyonkorlátolt. Így, adott esetben gazdaságunk hiába is tenne lehetővé egy monumentális rohamot,

- Már nem lakik itt!
- Nem...? Akkor elnézést, bocsánat...









ha populációbankunk kezünket köti. Marad tehát seregeink nyers erejének „bedolgoztatása" az enemy épületeinek HP bankjába, helyesebben: „-ból", aztán elégtelen roham esetén gyárthatjuk újabb seregeinket a felszabadult populációbank helyére. A rendszer persze így is működik, ám a megszorítás hátterében aligha-nem a célzott rendszerkövetelmény, s nem az alkotók eredeti elgondolásai állnak, ez szinte biztos. Az *Age of Mythology* alkotóinak leleményük volt egészen logikus, sőt remekül használható lehetőséggel fűszerezniük az alapvető RTS-megoldások eszközkészletét. Ez pediglen aaaaa: !DAINNNG! – vészharang. Ha valamely településünket támadás éri, a vészharang megkongatásával minden, közelben szolgálatot teljesítő gyermekünknek kiadhatjuk a „Nagyon-gyorsan-húzzál-be-a-legközelebbi-Town-Hallba-öcsém!" parancsot, mely alternatíva laboránsaink számára életmentő jelentőségű lehet. 2003-ban már aligha jelenik meg RTS e szolgáltatás nélkül ;). A hozzáférhető panteonok mitikus teremtményei népcsoportokra lebontva is jól átgondolt, jól súlyozott képet mutatnak – mi sem bizonyítja ezt jobban, mint-hogy a Hősök faji hovatartozásra való tekintet nélkül képesek duplát sebezni bármely mitikus monszteren. Isteni Trükkjeink ellövése semmiképpen sem javasolt egészen addig, míg adott trükk várható eredményeit elő ne tudnánk idézni annak ellövése nélkül is. Ez meglepett valakit? **(Ébren van még valaki? :o) – Reiker)**



Affene - MÉGIS tányér alakú!



Is, Is

A három népcsoport mellé dukáló Fő s Alistenek különleges képességein s mitikus teremtményein túl, elvárhatóan a játszható kultúrák alapvető munkamódszereiben is eltérések mutatkoznak. A népcsoportok esszenciális jellemzői, különleges lehetőségei közül szemezgetünk. Az Egyiptomiak főbb erőssége a már kezdetektől alkalmazható, gyors ütemű nyersanyagforrás-felderítést lehetővé tevő – nos – obeliszkinstallálás. Ezen, papi mágia útján pillanatok alatt megidézhető oszlopok csoportos szórása végett jó esélyünk van rálelni a még érintetlen lelőhelyekre, lévén egy darab obeliszk csaknem egész képernyőnyit száműzet a Fog of Warból. Az *Age of Mythology* egyébként opciószinten kínálja a Fog of War kikapcsolásának lehetőségét, szóval az obeliszkekkel még nem feltétlenül vannak előrébb az egyiptomi kollégák. A fáraók révén azonban már komoly javadalmat konstatálhatnak: empower. Vitális trükk, mely egy építményben / -en dolgozó laboránsok állandó munkatempóját, tárkapacitását gyorsítja, illetve növeli. A hatás egészen addig tart, míg bűvöljük az építményt. Az egyiptomiak monumenteken keresztül jutnak Kegyhez – a legvégső, Isteni Monument felépítése után Kegybankunk már meglehetősen jó ütemben regenerálódik. Későbbi időperiódusok során papjaink már egész hatékonyak lesznek a gyógyítás területén, sőt harci képessé-

- Na jó, ebből elég! Béküljünk ki!
- ..... OKÉ!













Hé! Erről egyetlen szó sincs a szerződésben!

geik sem lebecsülendőek. Így a decens egyiptomi sereg hátát, függetlenül annak összetételétől, mindig legalább „öt + ami kifér még" számú pap védi.

Észa Kiszél

Germán pajtásaink gyorsvonati sebességgel képesek a környezeti erőforrások kiszipolyozására, s így ütőképes seregek rohamléptékű előállítására – Bliztkrieg, mondhatnók. A jelenség oka egyszerű – szemben a konkurens népcsoportokkal, az Északiak minden erőforrás szintjén mobilizált specialistákkal – aka ökrök – bírnak. Azaz szó nincs itt aranybányászatról, majd Town Hallba visszaszállításról: az arany rögtön megy a közvetlen közelben állomásoztatott aranyhordó ökör, míg az élelem rögtön megy a lelőhely mellett posztoló élelemhordó ökör hátára. S noha némileg következetlen módon, egy-egy ökör a végtelenségig rakodható anélkül, hogy a javakat előbb-utóbb le kellene szállítania valamely Town Hallra, a Germánok brutális termelésütemét mindez: nem zavarja. Merőben eltérő társadalmi modellt konstatálhatunk: az Északi munkás építeni képtelen, csupán a nyersanyaggyűjtésből vállal szerepet – abból sem a leghatékonyabb módon, lévén a törpök időegység alatt több aranyat bányásznak nála. A Kegybank feltöltése is másképpen alakul – az Északiak Hőseiken keresztül jutnak pontokhoz. Sacc húsz hős egyidejű jelenléte – s voltaképpen semmi más egyéb – szükséges hozzá, hogy elfogadható tempóban regenerálódjanak időközben elköltött Kegy pontjaink. Építkezni az Ulsfar kódjelű egységek fognak, akikből későbbi periódusok s fejlesztések során berserkerek lesznek.



Görög

A görögök a templom közvetlen vonzáskörzetében megejtett csoportos imádat gyakorlása végett részesülhetnek isteni Kegyekben. A konkurens kultúrákhoz képest mindez lassabb ütemű, sőt meglehetősen populációigényes feltöltődést jelent, kompenzáció címén a görög mitológia alakjainak rendkívül gazdag repertoárja szolgál – szárazföldön s vízen egyaránt erős, kiegyensúlyozott népcsoport, különösebb javadalmak s hátrányok nélkül.

Reorxakálára!

Figyelem, figyelem! Az *Age of Mythology Windows XP* alá történő installálása veszélyes! A gyári beállításokkal legalábbis feltétlenül az – *Iron Storm* után szabadon, most oly régóta várt s áhított kis „ertéesetek" rugdal ki mindent s mindenkit a Program Files könyvárból. Bizony, letöröl minden stuffot, aminek előzőleg rajta kívül ott volt mersze s arca tartózkodni. Lévén gyanútlan *XP* felhasználó, ezt a példát szegény kis én is beszívtam – ti ne tegyetek így, s ne feledjétek: a jelenség állítólag kivédhető, ha máshová kéritek az installt. Mint az a screenshotok láttán észrevehető, az *Age of Mythology* alkotóinak nem csupán játékrendszer, ám ezúttal grafikus kivitelezés tekintetében is merszük volt beújítani. Pápá, rögzített izometrikus nézőpontok, agyő sprite alapú, részletekben bővelkedő karakterek s épületek. Az immár szigorúan szabályozott, ám mégiscsak 3D-s megjelenítést hasznosító Ensemble üdvöske grafikai színvonalára így karácsony közeledtével ugyan rá lehet fogni egy okét, azért levegőért kapkodni, avagy kocsányokra szaladt szemgolyókat gyűrni vissza default szemüregekbe: senki sem fog. Az általánosan alacsony poligonszám karakterek tekintetében még nem különösebb gond – a remek animációk, a jobbára kiközelített kamera végett teljesen megehető a látvány. Az épületeknek nem, a játékélménynek egyértelműen javára válik az immár kérvényezhető, teljesen 3D-s megközelítés. Kulcsszavunk a kérvényezhető – alaphelyzetből ugyanis – ki érti, miért – le van tiltva a kameraforgatás lehetősége. Hosszasabb játék után a létesítményekkel sincs különösebb gond, ám az első partyk során differenciálni ezen erősen egymásra ütő él-variációk között: rendkívül nehéz. Az *Age of Mythology* jó időre szóló szavatosságát elmarasztaló szó aligha érheti – a monsztre kiszerelésű egyjátékos kampányon túl random térképgenerátor, hadjárat / és pályaszerkesztő, valamint tizenkét játékos egyidejű csatározását lehetővé tevő hálózati támogatottság figyelnek be. Az *Age of Empires* sorozatból már megismert játékmódok remekül asszimilálódnak az új szisztémával is, sőt keményebb fokozatokon – easyn egyáltalán nem érdemes, a gép építkezés után gyakorlatilag teljesen passzívvá válik, – az AI is remek opponensnek bizonyul. Mesterséges intelligenciák maximálisan meghívható száma: tizenegy (Már, ha ezen információ boldoggá tett valakit – kívánom.) Nem kétséges, hogy a játékrendszer kellően érett, a szisztéma újszerűségében is kellően simulékony ahhoz, hogy az *Age of Mythologynak* esélye lehessen hónapokon, akár éveken (?) át is kiszolgálnia mind az *Age of Empires* sorozaton nevelkedett, mind az RTS birodalmakkal most ismerkedő fogyasztót.







Gyalog Zoltán

értékelés: **8**/10

K. HAWK
SURVIVAL INSTINCT



Fejlesztő: Similis
Kiadó: JoWooD Productions
Eredet: Németország
Minimum: PIII 500, 128MB RAM, 16MB VRAM
Optimum: PIII 800, 256MB RAM, 64MB VRAM
Platform: PC
Honlap: www.k-hawk.com

A *K.Hawk* című játékot a JoWooD Productions adja ki, és egy még nem túl ismert cég, a német Similis fejlesztette. Eredetileg C.O.N.S.E.A.L. címen volt hallható (így van emlegetve jelenleg is a fejlesztők site-ján, és továbbra is 2001 végére ígérik ;), majd át lett nevezve *Kitty Hawk*-ká, és végül rövidítve *K.Hawk*-ká. Bár Similis-ék ezzel mutatkoztak be a 3D játékok világában **(Tehát a közhiedelemmel ellentétben NEM a *Beam Breakers*-szel. – Relker)**, és GameBoy Color-on is csak pár játékot jegyeztek, elég sok legendás játékfejlesztőt maguk között tudhatnak, többek között Manfred Trenz-et, Andreas Escher-t és André Bürger-t, igaz ők a GameBoy Advance vonalat tolják a cégnél, és ebben nem vettek részt.

A játék lényegét röviden és velősen úgy lehetne összefoglalni, hogy egy *Metal Gear Solid* direktklón, minden tekintetben. Ez persze egyáltalán nem jelenti azt, hogy ettől rossz játék lenne, hiszen kevés az eredeti, jól működő játékalap, ahogy kevés az igazán eredeti történet is. Tehát ebben is ugyanazt kell tennünk, mint az *MGS-ben*: third person hátulnézetben kell kontrollálnunk karakterünket, aki, mint az ilyen nézetű játékok cirka kilencven százalékában, itt is nőből van természetesen. Így kell katonai objektumokat észrevétlenül megközelítenünk, dzsungelharcolnunk, meg minden, és épületeken belül is ki kell cseleznünk az örök szemét és fülét, továbbá a mozgó és álló kamerákat. A játékban a GPS-re emlékeztető EPU (Enhanced Positioning Unit) lesz a legfontosabb eszközünk, ez ugyanis nem csak egy apró térkép a sarokban, ami a tereptárgyakat és a mi pozíciónkat mutatja, de jelzi a járőröző katonákat és kamerákat, azok aktuális látó- (változó méretű kúp) és hallótávolságát (kisebb kör), sőt még az általunk kibocsátott hangot is. Ez utóbbi, ha megyünk közepes, ha settenkedünk kicsi, ha állunk nulla, ha futásban vagyunk viszont nagy sugarú kör, ha jól emlékszem ez a roppant logikus megoldás nem is volt meg az *MGS-ben*. Az EPU emellett azt is mutatja, hogy milyen riadókészültségben vannak a katonák és kamerák (a maximális riadókészültségben nagy vörös területre figyelnek, a másodlagosban kisebb sárgára, a normál készültség a zöld, szokás szerint), továbbá láthatjuk még rajta az égtájakat is. További tárgyak még a dögcédulák (ha egy hulláról levesszük, az eltűnik, és a járőröző katonák nem fedezik fel), a kommunikátor (ezen olvashatjuk el a küldetéseket röviden), az elsősegély csomagok (természetesen energiát töltenek) és a lemezek (ezeken bontakozik ki mellékesen a történet, a survival horror-ok állandó kellékei). Találkozhatunk még egy drótvágóval és egy robbanószerkezettel, ezeket csak egyszer kell használnunk, aztán vannak még kódkártyák (mint sok egyéb játékban, itt is ezeket kell gyűjtögetnünk kulcs gyanánt, sárgát, kéket és vöröset), kódok és azonosító kártyák is. A fegyverarzenálunk elég nagynak mondható, az alap Socom pisztolyhoz lehet hangtompítót is szerezni, aztán van még Beretta 92-es pisztoly, továbbá MP-5-ös és MK-XAR-es géppisztoly is. Ezek mellett megtalálható még a játékban a HK33KA karabély, ami az én kedvencem volt, ez már közepes hatótávolságú távcsővel is rendelkezik, továbbá a nagy hatótávolságú távcsővel is rendelkező PSG-1 mesterlövészpuska, aminek segítségével egy lövéssel is leteríthetjük az átlagos katonákat; hátránya, hogy két töltény fér csak bele (nekünk kell manuálisan, lassan tárazni mindig, de az ellenség is ugyanígy lassan táraz, ami a mi számunkra hasznos). Végül begyűjthetünk még gránátot (nehéz vele célozni, csak időnként hasznos) és PSM2-R rakétavetőt is, ami igazán brutális tűzerővel rendelkezik, de csak a játék vége felé lesz elérhető. Tehát a gémpléj erről szól - előre kell haladnunk a pályákon, egyszerűbb küldetéseket kell megoldanunk, és mindig észrevétleneknek kell maradnunk, ha rá is kényszerülünk a gyilkolásra, azt lehetőleg csendben, eldugott helyen tegyük, és „takarítsunk" is el magunk után.
A játék saját fejlesztésű 3D motorja nem győzött meg olyan túlságosan, kicsit többet várok mostanság már egy kizárólag PC-s játéktól. Az nem baj, ha a motor le tudja magát butítani, egyszerűsíteni a régebbi 3D kártyák teljesítményére is, főleg, amikor crossplatform fejlesztésről van szó (PlayStation 2-őn és GameCube-on ugye nincs pixel és vertex shader), de azért manapság már elvárható, amikor az emberek többségének gépében GeForce3 vagy GeForce4 dohog, hogy egy gém igazán virítsa az effektusokat. Ez a motor pedig nem teszi, sőt még olyan alap szemfényvesztést sem vonultat fel, amiket még a Voodoo időkben is sokan megcsináltak, tehát alap hardverrel is megy, csak jobban kell trükközni szoftverből a textúrákkal és vertex adatokkal. Ilyenek lennének a hullámzó víz és valami tűrhető égbolt - ezek igazán siralmasak a játékban, egy álló textúra és felette egy mozgó, áttetsző, aztán kifújt. Tehát a motor nagyon alap, semmiféle trükkösebb hardver- vagy szoftvereffektust nem vonultat fel, kissé elavult, de persze a célnak azért megfelel, nem ezen áll vagy bukik egy játék. Szerencsére a poligonszám viszonylag korrekt, és a figurák is elég aprólékosak. Hogy ne csak negatívumot említsek, tetszik, hogy az általunk érintett páfrányok mozgásba jönnek, továbbá az, hogy az embereknek még a fogazatuk is látszik, mely felett az ajkuk mozog beszéd közben; sajnos azonban beszéd alatt az ajakszinkronizáció abszolút nulla.

Cicasólyom végveszélyben

Nézzük a történetet, ami a konfliktus alapját tekintve a játékmenethez hasonlóan szinte száz százalékos *MGS* koppintás, csak a mecha hiányzik belőle. Az általunk irányított Kitty Hawk hívójelű hadnagynő egy remek helikopterpilóta, de annak ellenére, hogy a hadsereg kötelékébe tartozik, pacifista szemléletű, és nem egy kiköpött G.I. Jane. Általában egy egyszemélyes kommandót, Jeffreys őrnagyot szokta szállítani bevetésre, melyekről ő maga semmi információt nem szokott kapni. A játék elején azonban a dolgok másképp alakulnak, egy sziget közelében az ellenség lelövi hőseink helikopterét, Jeffreys meghal, mi pedig minden információ nélkül, fegyvertelenül, ellenséges területen













kapjuk meg az irányítást, rádión pedig azt az utasítást, hogy nekünk kell folytatnunk a küldetést - meg kell semmisítenünk a sziget közepén található bázis légelhárító rakétáját. Ez azonban nehezebb feladat, mint amilyennek hangzik. Először a kiküldött osztagot kell kicseleznünk, majd erdők mélyén és hegyek között rengeteg őr mellett elsettenkedve az első kis támaszponton juthatunk csak fegyverhez. Be kell jutnunk egy nagyobb bázisra is, onnan a föld alatti komplexumba, ahol el kell kötnünk egy kisvasutat. Ez után egy sűrű dzsungelben kell továbbhaladnunk, és egy mesterlövésszel is meg kell küzdenünk, ő lesz az első főnök. Majd egy már nagyon komolyan őrzött bázisra kell behatolnunk, és ott, az ötödik pálya végén sikerül végül teljesítenünk a feladatot. Itt lényegesen megváltozik, személyesebbé válik a küldetés, itt szembesülünk csak azzal, hogy a rengeteg ellenséges katona és tudós mit csinál a szigeten. A kormány megbízásából dolgoznak laboratóriumokban a tökéletes katona biológiai, genetikai vagy akármilyen úton történő kifejlesztésén (akárcsak az *MGS-ben*), ami természetesen rengeteg ember megkínzásán és halálán át gyilkoló szörnyetegeket eredményez. A projektért felelős őrült ezredes egy ponton a kormány ellen fordult, és a saját szakállára kezdett el dolgozni tovább (a la *MGS*). Az ötödik pálya végén egy nagyobb szörnyeteg lenyomása után minket is elfognak, majd különféle kísérleteken esünk át mi is, és csak egy szórakozott, hozzánk átállt tudósnak köszönhetően menekülünk meg (mint az *MGS-ben*). Innen ismét fegyvertelenül és meglehetősen alulöltözötten kell folytatnunk az akciót, az utolsó öt pálya már egy óriási, föld alatti high tech orvosi és katonai komplexum mélyén játszódik. Természetesen ezeken a pályákon is van sok kaland elem, és itt még nehezebb észrevétlennek maradnunk: újra kell ruhát és fegyvert szereznünk, majd a gonosszá átalakított Jeffreys-szörny (természetesen megmaradt, vagy újraélesztették) lenyomása után az ezredessel is végeznünk kell, hogy megnyerjük a játékot.

Bug hátán bug

Sajnos a játék olyan bugos, hogy az még egy alfa verziónak is szégyenére válna; a rengeteg programozási hiba mellett számtalan tervezési, logikai hibája és hiányossága is van. Az a legkevesebb, hogy minden második pályaváltáskor befordul nálam a program, talán csak az én konfigomat nem szereti, és a többségnél jól fut, no meg a quick save módszeres használatával a probléma csak kevés fejfájást okoz. De vannak sokkal durvább dolgok is - ilyen az, hogy nagyon gyakran nem találjuk el az ellenfelet, hiába nincs a fegyverünk és az ellen között semmi látható dolog, a falak és tereptárgyak ütközéstérképe valószínűleg jobban kinyúlik a láthatatlan térbe. Nevetséges az is, hogy ha egymás mellett áll két őr, és az egyiket kilőjük több lövéssel szemből, épp a látó- és hallótávolságukon kívülről, a másik soha rá sem bagózik a dologra, kivéve, ha az áldozatunknak van ideje kiabálni és így riadóztatni. A katonák egyébként is nagyon buták, mindig szemrebbenés nélkül leszedik egymást, ha egymás tűzvonalába kerülnek. Időnként a falon is átlátnak, és ha nem tudnak riadókor átjönni, odatömörülnek a köztünk levő fal másik oldalához. Roppant strapabíróak is, célzott fejlövésből ugyanúgy elviselnek 3-4 karabélytalálatot, mint láblövésből, abszolút nincs sérüléstérképük, aminek hiánya egy ilyen jellegű játéknál azért már gáz. De ami leginkább zavar a katonákkal kapcsolatban az az, hogy van közöttük jó néhány halhatatlan is, ezek rendszerint olyan helyeken posztolnak, amik mellett a készítők szerint valószínűleg mindenképp lopakodva kellene elmennünk, de a lehetőség logikailag adott lenne, hogy alternatívaként a fegyverünkkel nyissunk utat, így viszont erre nincs módunk. Az utolsó pályán láttam olyat is, hogy egy katona a föld felett három méterrel, a levegőben mászkált, továbbá a tengeralattjáróba sem tudtam bejutni (valószínűleg be lehetne), felmásztam a láthatatlan létrán, de mindig visszaestem, ezt a pályát valószínűleg még kevésbé tesztelték, mint a többit. Idegesítő az is, hogy rengeteg helyen be lehet ragadni, főleg animációk végén, kapcsolók átkapcsolásakor, hasonló esetekben, de a legkiakasztóbb az volt, amikor az utolsó pályán, az utolsó harc előtti liftes animáció után mindig belerakott a program egy másik katonába, és ott is bebetonozódtam. Rengetegszer újra próbáltam a pályát, meg mindennel próbálkoztam, de csak úgy tudtam megoldani, hogy cheat-eltem örök energiát, és a földbe eresztettem egy rakétát, így sziámi ikrem elhalálozott, és én visszakaptam az irányítást. Volt még rengeteg egyéb is, de ezeket helyhiány miatt inkább nem részletezem - sajnos ez a temérdek hiba roppant idegesítő tud lenni, és patch sincs még a játékhoz jelen pillanatban.

Maradhat

A játék annak ellenére, hogy motor tekintetében nem nagy szám, a rengeteg bug pedig igazán az ember agyára tud menni, mégsem egy rossz darab, ugyanis pont a lényeg, a játékmenet, a pályatervezés, az ellenfelek elhelyezése és maga a kihívás nagyon jól sikerült. Tehát aki kedvelte a *Metal Gear Solid*-ot, és aki együtt tud élni az annyira azért nem szörnyű bugokkal (és reméljük lesz majd hozzá valami használható patch is) az jól fog szórakozni a *K.Hawk*-kal is.

Credo

értékelés: **5**/10

ROBIN HOOD
THE LEGEND OF SHERWOOD

Fejlesztő: **Spellbound**
Kiadó: **Wanadoo**
Eredet: **Németország**
Minimum: **PII 233, 64MB RAM, 4MB VRAM**
Optimum: **PIII 500, 128MB RAM, 16MB VRAM**
Platform: **PC**
Honlap: **www.robinhood-game.com**





Na, szerinted elkopok odáig?



- Ezt meg... ezt meg MIÉRT CSINÁLTAD??!
- ... ehe...

Gondoltam! Tálgy? Nem. Embel? Igen. Tölvényen kívüli? Abszolút. Az íjjal – ügyesen bánik?! Igen! Az angolszász tölténetílók és mondák szelint az Ő legendás tettei lévén szabadul fel Nottingham népe a gonosz tlónbitolló elnyomása alól? IGEN! Akkol kélem Lobinhúd. Briliáns, magnifikáns, lenyűgöző! Mindössze tíz másodperc! Mit választ, az itt látható, automatizált japán banánhámozót, avagy ami mögötte van?

Ami mögötte van

Ami a történelem (**? – Reiker**), és kézikönyvben áll: Oroszlánszívű Richárd összegyűjté' az ország legjobb lovagjait és áthajózá' velük a Szentföldre, elejét veendő a Hitetlenek dicstelen tevékenységének. Amint Richárd király elhagyta a vidéket, fivére, János herceg vette át az uralmat. Majd, midőn visszatért a keresztes hadjáratokból, Richárd királyt fogságba ejtette Leopold herceg, ki hatalmas váltságdíjat követelt a rabul ejtett uralkodó szabadságáért. A király egykori fiatal bajtársa, Robin of Locksley úgy dönt, visszatér Angliába, s megvásárolja Richárd szabadságát. Hazatérvén azonban sztoikusan konstatálja: a nottinghami bíró ragadta magához a hatalmat, ki horribilis adók kiszabásával, a populáció rutinszerű sanyargatásával múlatja munka- és szabadidejét. Lévén szó Epikus Legendáról, Robin palástot valamint olcsó utazókalapot ölt, s azonmód belekezd népfelszabadító tevékenységébe.

alap alap

Nem első, s vélhetően nem is utolsó alkalom ez, hogy Robin Hood bőrébe bújhatunk – a deli íjászvirtuóz kalandjai ezúttal taktikai alapokon, izometrikus nézőpontból mutatódnak be. Az izometrikum mint modell remek dolog, elvégre értő kezek végett lélegzetelállító részletességet produkál – egyetlen, ám annál komolyabb hátránya a jobbára statikus világmodellben keresendő. A helyzet itt sem áll másképp, nem ám. Értsd ez alatt: tárgyunk egészen aprólékos, egészen részlet-gazdag kivitelezése természetszerűleg párosul az egészen megingathatatlan – erről később – állandósággal. A tájmodell ábrázolása mindezen túl is mesébe illő, a grafikanívó csupán az Infinity motor révén életre keltett CRPG-k legsikerültebb kikeltéseiben tapasztaltakhoz mérhető. A darab maga markáns taktikai, lightos akció elemeket igyekszik párosítani a dominánsnak mondható csapatmunka oltárán, melyek kamatoztatása végett sikerrel vehetjük a kisebb-nagyobb lélegzetvételű scenarióknak is felfogható kampányküldetéseket (**Óvatosan azokkal a pipafüvekkel, Zoli! Én kihámoztam a mondandó lényegét, de ennek a fonémaláncolatnak – valljuk be férfiasan - nem sok értelme :) – Reiker**). Mindjárt részletesebben is tárgyaljuk, hogyan, s miért működik mindez. Elöljáróban annyit azonban, hogy némi, ötlet szintjén üdvözlendőnek, megvalósítás szempontjából azonban már kacagtatóan kezdetlegesnek nevezhető gazdaság-menedzsment is befigyulál a játék során. A sherwoodi haramiáknak ugyebár jeleskedniük kellett a nomád háztartás – megaképzavar, úúú – művészetében. Szóval, a küldetések között rendszerint Sherwoodban találjuk magunkat, ahol a derék zsiványok (**Újabb képzavar, hogy én is rakjak hozzá :) – Reiker**) serényen vetnek, aratnak, gyakorlatozgatnak. Adott papirusz mellé – ezek jelzik a HQ-n végezhető tevékenységeket – csoportosított emberlény az ily módon kijelölt feladat végrehajtásával foglalkozik már, ám munkájának eredményét csupán egy sikeresen végrehajtott küldetést követően (!) lesz szerencsénk megtapasztalnunk. Elmondható, hogy az itt végezhető tevékenységek java része – leszámítva az élelmezést – karaktereink speciális képességeivel függenek össze, példa: almaszüret. Ha almát szüretelünk az jó, mert pofán lehet velük hajítani a katonákat, figyelemelterelés célzatából kifolyólag. Újabb példa: gyógynövénymagok tömeges szórása, majd ugyancsak tömeges aratása: ez is remek dolog, segítségükkel gyógyításban jeleskedő karaktereink elláthatják csatában megsérült bajtársaikat. Nem túlzás tehát, sőt egyenesen szükséges képzettségekről szólnunk karaktereink kapcsán. Egyikük füttyenteni, a másik darázsfészket hajítani tud, míg a harmadik könnyedén taszajt a mélybe egy sziklát. Egy-egy képzettebb zsiványnak idővel aztán újabb skillek is markát üthetik, ám lelt / kapott szövetségeseink „indulócsomagjai" a velünk szimpatizáló karakter karakterétől függenek. Ez jó, nem? Megmagyarázom: túl a tucatnyi, a legendához szerves módon kapcsolódó karakteren, a játék viszonylagos bőséggel méri a feláldozható kategória sorait erősítő, szabvány kiszerelésű nyíl, illetve ütlegfogó karaktereket is. Fajtáik: a Bajszos, az Erős, és az Agresszív. Direkt közelharcra egyébiránt mindenki kapható, a többi képzettség hozzáférhetősége már karakterről-karakterre másként alakul. Tucatnyi skill felsorolása jön, a meztelen tartalom kedvéért: ugrás, bakot tartás, átkutatás, berendezés elindítása, megkötözés, fojtás, pénz adása koldusnak, kalaplengetés, zárnyitás. Persze az egyikük kakukktojás.



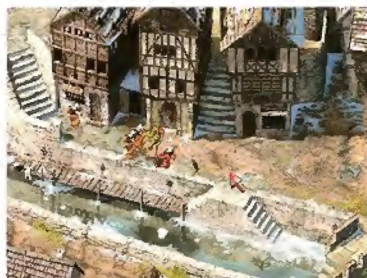


Aztaaa! Kajak látom az aurádat!



Hah! Pálpusztai, bébi!







A német illetőségű Spellbound nevét a viszonylagos közelmúlt során publikált *Desperados* révén ismerhette meg a szélesebb PC közönség. (A szintén PC-n debütált *Airline Tycoon* mellett Gameboy Color és Advance platformon futnak még ezen emberek, ráadásképp a legjelesebb autós anyagok – *Colin McRae 2, ToCA Touring Car* – egészen nívós hordozható portálásaival.) Jelen játékukat a *Desperados* nyomvonalhoz alapjaiban hasonló, egyúttal az újdonság erejével ható megoldások jellemzik – megmagyarázni nehéz ezt, így pont kapóra jön Mischa Strecker Spellbound munkatárs, kinek feltehetjük legégetőbb kérdéseinket. Ezek jönnek most, sorban.

– Helló!

– Helló!

– Mi a személyes feladatod s felelősséged a cégnél?

– Mindenekelőtt a játékosok s a Spellbound közötti kommunikációt igyekszem biztosítani – állandó kapcsolatban vagyok a sajtóval is, felmerült kérdések esetén tájékoztatok, felelek, s amit csak tudok, meg is magyarázok. Tevékenységem továbbá a Spellbound játékok szöveges felhozatalában is tetten érhető. A játékainkkal érkező kézikönyvek, illetve a dialógusok megírása szárad lelkemen.

– Túl a két játékban bemutatott történelmi korszakok nyilvánvaló különbözőségén, te miben látod a *Desperados* és a *Robin Hood* közötti, főbb eltéréseket?

– A *Robin Hood* sokkal több stratégiai elemet tartalmaz, célkitűzésünk a kezdetektől fogva nem volt más, mint pontosabb, kíméletlenebb mesterséges intelligenciát alkotni meg a játékvilág számára, mely következetessége végett nélkülözhetetlenné teszi az óvatos, átgondolt játékot.

– Mi a helyzet a fegyverekkel? Lehetőségeiteket ezúttal szűkösebbnek hihettük volna, hogyan s miként született meg a számtalan képzettség ötlete?

– Nos, a kérdésben benne van a válasz is – valóban, Robin Hood legendájának bemutatásakor nem szerepeltethettük az egyébként kézenfekvő megoldásnak mondható lőfegyvereket. A temérdek képzettség révén igyekeztük működőképessé, egyúttal színesebbé tenni a játékot; egy jegyzettömböt tele lehetett írni a csapat felmerülő ötleteivel, melyek legjobbjait aztán közös megegyezés nyomán alkalmaztuk a játékrendszerben.

– Végezetül igaz-e a szóbeszéd, mely szerint a Spellbound gőzerővel dolgozik egy *Desperados* küldetéslemezen?

– A hír hamis, jelenleg nem dolgozunk ilyen kiegészítésen.

The Játékélmény. The!

Ott tartottunk, hogy taktikai elemek. Taktikai elemek valóban, melyek a már körvonalazott képzettségek hatékony használata révén mutatkoznak az aktuál gameplay során. Példa: a sarkon őr, mögötte Little John és Robin Hood. Nagyban lazítanak. Majd az őr láttán mindketten behúzódnak egy sikátor takarásába, Little John füttyent. Az őr gyanút fog – minderre a feje fölött vibráló felkiáltójel figyelmeztet minket – és a hang lehetséges forrásának mielőbbi felkutatására kerekedik. Persze senkit sem lát, elvégre mi most jól el vagyunk bújva a sikátorban. Robin Hood szépen odasettenkedik, majd Kiütés képzettségének kamatoztatása révén ártalmatlanná teszi a potenciális veszélyforrást. Tovább is van, mondjam még? Szóval Little John felkapja az ernyedt testet, eltakarítandó a nyomokat. Első kérdés: miért nincs egyikőknek sem annyi esze, hogy magára öltse az őr ruházatát? Második kérdés: ki az a 47? A szer lelke így az aktuálisan használt karakterek képzettségeinek hatékony összejátszatásában látszik kikristályosodni, sőt ki is kristályosodik, igen. Lehetőség szerint érdemes lehet kerülnünk a tömeghentet, tudniillik a játék figyeli reputációnkat is. Tömeggyilkosokkal társulni nem egyenlő Abszolút Perspektíva. Érdemesebb lesz hát kerülni a vérontást, annál is inkább, mert a mesterséges intelligencia egész következetes módon kezeli az őrjáratokat. A katonák figyelnek egymásra, érzékenyek környezetük minden rezdülésére. Ezt persze ki is fogjuk használni – elemi trükk az őrjárat közepébe történő aranyszelence bedobás – a hatás roppant szórakoztató. Az erdőből induló küldetések rendszerint többletkivitelben jelentkeznek, így ízlésünk szerint választhatunk a nekünk tetsző feladatok között. Jó dolog, gerjesztett újrajátszási kvóciens. Küldetéseink három főbb csoportra oszlanak – ezek közül a városokban játszódó missziókat nevezném igazi kihívásnak, a második, rajtaütés típusjelű küldetések sokkal inkább elmennének egy sikerültebb *Monty Python* epizódban. Jellemző rájuk, hogy a kihasználható teljes karaktertárkapacitás dacára is megcsinálhatóak pusztán Robin Hood szerepeltetésével. Mindössze bele kell lőnünk egyet a békésen posztoló őrök feje felett lengő monumentális céltáblákba és hopp: már gurul is az előre installált sziklatömb, netán leugrálnak a fákról íjakkal felszerelkezett büntető különítményünk marcona harcosai – kik csak minket lepnek meg jobban, mint az őröket, – avagy működésbe lép a háló mechanizmus, melyen az esetek túlnyomó többségében tántoríthatatlanul le is posztol egy ellenséges érzületű emberlény. A városküldetések ellenben megfontolt játékot követelnek, minőségi tapasztalást nyújtanak. Hajlandóság esetén belefelejtkezni: pillanat csupán.

Gyerek(?)játék

Robin Hood mitikus alakja kendőzetlen formában is megfelelhet gyermekek számára bemutatható emberi értékmodelljeink klasszikus példájául. A hős, ki a kezdetekkor egymaga is kész szembeszállni a zsarnok, kizsákmányoló érdekekkel, kinek karizmája Darth Vaderi magaslatokba szökell, jóllehet ellenkező irányba. Robin Hood epikus históriája összetartásról, barátságról, hősiességről és szerelemről klasszikus örökzöld, melyet a létrehozók ezúttal hálásan s könnyen fogyasztható (sz)ámítógépes – by CoVboy offkóz – na tessék, copyright by Ender ;) – játék formájába öntöttek. Könnyed, hangulatos mivolta révén e szer korunk nyitottabb frémperszek játékosának garantált felüdülést okozhat, ám a fiatalabbaknak is egészen kitűnő választás. Mert tetszik tudni, ez egy nagyon kedves játék, melyben hibázni csak direkt lehet.

Gyalog Zoltán

értékelés: 8/10

PLATOON
A SZAKASZ



Fejlesztő: **Digital Reality**
Kiadó: **Monte Cristo / Digital Reality**
Eredet: **Magyarország**
Minimum: **PIII 600, 192MB RAM, 32MB VRAM**
Optimum: **P4 1GHz, 256MB RAM, 32MB VRAM**
Platform: **PC**
Honlap: **www.digitalreality.hu**





1. Légideszantos Dandár, 5. Zászlóalj, 4. Szakasz – *A Szakasz*

Ellentétben a játék dobozán található információval, a *Szakasz* című film feldolgozását már másodízben láthatjuk viszont képernyőinken. A hőskori PC verzió egy egyszerű, de nagyszerű akciójáték volt, ha emlékeim nem csalnak az Ocean gondozásában, most pedig egy magyar fejlesztésű stratégiát kaptunk a Monte Cristotól (itthon a fejlesztő Digital Reality forgalmazza), méghozzá – elárulom magam: várakozásaimmal ellentétben – nem is akármilyet. A játék a *Szakasz* történetét meséli el 1965-től, az első csaták kibontakozásától kezdve egészen 1968 végéig, a véres harcok kiteljesedéséig.

Biztosan készen állsz?

A menüre nem érdemes sok szót pazarolni: könnyen átlátható, nem nehéz eligazodni benne, már csak azért sem, mert ugyebár magyar nyelvű a szoftver. A beállítások átböngészése után, ha gondoljátok, játsszátok végig a gyakorló küldetést - de én például türelmetlenül ugrottam fejest a missziók közepébe.

Az alant elterülő három kérdésre helyesen választ adó olvasóink között egy darab DEDIKÁLT *Platoon* játék kerül kisorsolásra, amit a játék fejlesztője és hazai forgalmazója, a Digital Reality ajánlott fel. Beküldési határidő: 2002. december 18., postacím: 576 KByte „*Platoon* nyereményjáték", 1329 Budapest, Pf.: 24, vagy 576kbyte@576.hu (Tárgy: „*Platoon* compo").

1. A Stone filmben (és a hivatalos soundtrack-en) felcsendül Merle Haggard „*Okie from Muskogee*" c. dala. Mi ezzel a probléma?

2. Ki szerezte a C64-es „*Platoon*" zenéjét?

3. Melyik országban tiltották be az Ocean 1987-es számítógépes „*Platoon*" játékát?

Játék-Nyereményjáték

Ha konzolfan kerül a PC elé, avagy néhány szó az irányításról

Az irányítást nem nehéz elsajátítani: jobb kezünk az egéren, bal kezünk javarészt a `Delete/End` (kamera-forgatás) duón pihen. Kiválasztani a bal egérgombbal, parancsot adni pedig a jobbal tudunk. A kamerát mozgatni az egérkurzor játéktér határaihoz történő húzásával, vagy a nyilakkal, illetve az `Insert/Home` (zoom be / ki) és `PageUp/PageDown` (kamera dőlésszögének állítása) billentyűkkel lehet.

Nézzük, hogyan vonhatsz egységet az irányításod alá. Legegyszerűbben talán az `F1-F8` gyorskiválasztó funkcióbillentyűkkel teheted meg (az egységek jobb felső sarokban található ikonjainak sorrendje határozza meg azt, hogy melyik billentyű kihez tartozik), de én ezt speciel egyszer sem használtam. Második lehetőség az, ha az egység ikonjára kattintasz. Harmadik lehetőségként kínálkozik a hagyományosan a bal egérgomb folyamatos nyomva tartásával előhívható jelölőnégyzet, amellyel közvetlenül a játéktéren lehet az irányítandó egységet aktiválni (megjegyzem, már itt találtam kisebb pontatlanságot, mivel a kijelölt területet nem négyzetméterben, hanem méterben mérve mutatja a program a jelölőnégyzet közepén). Több egységet úgy tudsz csoportba rendelni, ha a `Shift` billentyűt a különálló csoportok kijelölése közben nyomva tartod. Csoporthivatkozást a `Ctrl` és az `1-8` számok valamelyikével tudsz eltárolni, bár én igazság szerint ezt sem használtam.

Kiválasztott egységednek vagy csoportodnak jobb egérgombbal adhatsz ki parancsokat. Alapesetben, ha nincs meghatározva végrehajtandó utasítás, akkor a játéktéren ellőtt jobb kattintással úticélt jelölhetsz ki (egy kattintás gyaloglás, két kattintás futás). Kijelölt csapatod számára a kezelőfelület középső részén található ikonsorból választhatsz parancsot, melyeket a játéktéren hajthatsz végre - mint már említettem, a jobb egérgombbal. Ha egyszerre csak egyetlen egységet jelöltél ki, akkor valamennyi kiadható parancs megjelenik az ikonsorban, ellentétben azzal a helyzettel, amikor egyszerre több egységet jelöltél ki, mivel ebben az esetben csak a közös parancsok jelennek meg, mint a mozgás (desztináció kijelölése), megállás, lövés (támadás), beszállás járműbe, stb.

A játék feléig én amolyan arcade módon, vért izzadva jutottam el, ekkor döbbentem csak rá ugyanis a `Space` ("pillanatállj") billentyű gyakorlati jelentősségére: lenyomására "megáll az idő", ráérünk nyugodtan átgondolni, hogy egységeinknek, csoportjainknak mi legyen a következő lépése. Ilyenkor egyébként nem csak parancsokat oszthatunk, hanem át is fürkészhetjük a csatamezőt. Természetesen mint mindig, ekkor is csak azokat az ellenségeket láthatjuk, amelyek valamelyik egységünk látószögébe esnek.

Terepviszonyok és tulajdonságok

A készítők kifejezetten nagy hangsúlyt fektettek a terep- és látási viszonyok kidolgozására, ezen változók fontosságának megértéséhez előbb azonban pár dolgot tisztázni kell.

Egységeink háromféle alapvető tulajdonsággal rendelkeznek: életerővel, állóképességgel és védettséggel, amelyek közül az első kettőt a kezelőfelület bal oldalán található két oszlop formájában lehet megtalálni, míg az utóbbit a kurzor egységeink felett történő megállítása után feltűnő információs lapról olvashatjuk le. Életerőnket természetesen csak a támadások befolyásolják. Találat esetén az eredetileg zöld csík szép lassan elkezd fogyatkozni, besárgul, majd bepirosodik (ekkor már nagy gáz van és jobb, ha menekülőre fogjuk). Ha az életerő csík egészen elfogy, akkor az eléggé részvétnélküli csengő Akcióban megöltnek (K.I.A.) fog minősülni egységünk. Hősök esetén ez a küldetés azonnali végét jelenti.

Az állóképesség leredukálására leginkább az egységek részére kiadott, de egyébként igen hasznos futás és kúszás parancsok alkalmasak (`C` – lapulás, `V` – gyaloglás, `B` – futás). Ha túlzott mértékben lecsökkent az állóké-











pesség, akkor hosszabb-rövidebb időre meg kell pihenni, mivel ekkor már futni sem lehet, csak vánszorogni. Abban az esetben, ha csapatunkat össztűz alá veszik, akár olyan mértékben is lecsökkenhet az állóképesség, hogy mozdulni sem vagyunk képesek, ez rendkívül bosszantó tud lenni. Figyeljetek tehát, lehetőség szerint ne fussatok bele frontálisan géppuskafészkekbe, két-három főnél többől álló vietkong csoportokba, mert könnyen otthagyhatjátok a fogatokat. Még valami: mint tudjuk szégyen a futás, de hasznos, viszont nem árt tudni, hogy futás közben egységeink nem veszik észre a csapdákat, lazán befutnak az aknamezőkre (amelyeket az utászokkal lehet hatástalanítani).
A terep nem csak a látási viszonyokra van kihatással, hanem a védettségre is. Nyílt terepen a védettségünk szó szerint a nullával egyenlő, az ellenséges erők könnyebben vesznek észre (egy szem ikon jelenik meg az egység fölött), ráadásul ha ilyenkor betámadnak, jobb is a találati arányuk, ezáltal jobban sebeznek. Az érem másik oldala az, hogy nyílt terepen egységeink messzebbre látnak, ezért távoli célpontokat is támadhatnak (ha észrevesznek egy vietkongot vagy civilt, akkor az ikonjuk a képernyő bal oldalán jelenik meg). Csapatunk védettsége szempontjából legrosszabb, ha kiépített úton közlekedünk mivel ez kőkemény 25%-al csökkenti védettségünket. A látási viszonyok a dzsungelben a leggyengébbek egyébként, ahol 15-18 méter a maximális látótávolság, viszont a védettség +50%. A nyílt terep és a dzsungel közt számos átmenet található, melyek más és más tulajdonságokkal bírnak (pl. elefántfű, bokor, mező, rizsföld, stb.). Ezeket a tulajdonságokat megnézni úgy lehet, hogy az egérkurzort a tereprész fölé mozgatod és kicsit pihenteted.

Jó ha tudod még, hogy a kúszás ötven százalékkal növeli a védettséget. Summa summarum a célpontokat – amelyeket a mini térképen legtöbbször kis kék X- el jelöl a program – mindig a fenti tényezők figyelembevételével közelítsétek meg, lehetőség szerint a legnagyobb védelmet nyújtó tereprészeken keresztül.

A hősök

Annak ellenére, hogy a játék bevezetője kerek perec kijelenti: nincsenek hősök, a játékban mégis szerepel jópár. Ők azok, akinek halála a küldetés azonnali újrakezdését vonja maga után (Lionsdale, Whitemore, Mitchells, Petty, O'Brady, Juego-Boyas, Willis, Caffey). Legfontosabb közös jellemzőjük, hogy életerejük és kitartásuk átlagosan kétszer nagyobb, mint a mezei harcosoké, és mindegyikük rendelkezik valamilyen speciális képességgel, amelyek a küldetések végrehajtásához elengedhetetlenek vagy legalábbis nagyon fontosak (pl. légicsapás kérelem, tüzérségi támogatás kérelem, aknák és csapdák észlelése, hatástalanítása, claymore használata, gránáthajítás, aknaszedés, elsősegélyben részesítés, harckocsivezetés, rakétavető használata, mesterlövész cucc használata, stb.).

Autentikus fegyverek és járművek

Az érdekesség kedvéért, csak úgy felsorolásszinten.
Amerikai oldal: Browing M9A1 és M-1911A1 pisztolyok, M14-M16 puskák, M60 gépfegyver, M79 gránátvető, M72 rakétavető, M21 mesterlövész puska, Mk2 kézigránát, claymore, 81mm-es aknavető, 105mm Howitzer (pályadíszként), M113 csapatszállító, M48 Patton tank, UH1-D Huey és Ch-47 Chinook helikopterek, teherautók.

Vietnámi oldal: MAT49 géppisztoly, Ak47 puska (rulz!:), RPD 7.62 gépfegyver, RPG-7 rakétavető, Dragunov mesterlövész puska, 120 mm-es aknavető, BTR-152 csapatszállító, T-54 tank és teherautók.

A küldetésekről

Még mielőtt az Indexen újabb habzó szájú *Supergamez* tag regisztráltatná magát és támadna le, miszerint "nem játszottál vele eleget és úgy írtál kritikát", valamennyi küldetésre kiterjedően adnék egy rövid stratégiai iránymutatást. :)

1. Tűzkeresztség és 2. Viet-lesen: tüzetesen át kell pásztázni az erdőt, és minden vietkong erőt meg kell semmisíteni. Nyugodtan lehet rohangálni, mivel ezen a pályán még nem helyezett el csapdákat az ellen. Egyedül arra ügyeljetek, hogy Lionsdale életben maradjon.

3. Csillogó bajonett: bonyolódik a helyzet. Be kell jutni egy kis faluba, és le kell zúzni a vietkong erőket. Vigyázzatok, mivel a civil lakosság is veszélyben van, tehát a taktika a következő: olyan szögben kell állni, hogy támadáskor még csak véletlenül se érje találat a falu közepén kikötözött öregembert, mert kezdhetitek elölről az egészet. A küldetés második felében fel kell mászni az északkeleti domboldalra, egészen a romokig, ahol egy kisebb csapattal találjátok magatokat szembe. Ha legyilkoltátok őket, fészkeljétek be magatokat a bozótosba úgy, hogy több irányba is nézzetek. Kis idő elteltével megjelennek a sárgák, adjatok nekik (Space billentyű!), majd evakuáljátok a szakaszt. Vigyázzatok, útközben járőrökbe futhattok.

4. A híd túl messze van: induláskor kisebb csapatokon kell átverekednétek magatokat, siessetek, mert az ominózus hidacska előtt több járőr is portyázik, akiket jobb már az elején levadászni. A hídon nem lehet komoly erőveszteség nélkül átmenni, ezért a géppuskás maradjon a híd lábánál, a maradék csapattal pedig nyugati irányban keljetek át a folyón, és óvatosan támadjátok hátba a géppuskafészkeket. Ezután a híd ezen oldalán vegyetek fel védekező pozíciót, Lionsdale-el meg másszatok fel a domboldalra, a két nyúlgerinc viet ellenállásának dacára. Keressétek meg az elveszett aknavetős amerikait, majd lehetőleg egy pihenéssel rohanjatok le a csapataitokhoz (ugye milyen messze van a híd?), és erős tüzérségi támogatással védjétek meg a hídfőt. Nem könnyű feladat, főként mert az aknavetős korlátozott számú lőszerrel van ellátva. Hab a tortán, hogy a végén még egy ellenséges aknavetőst is jobb belátásra kell bírni.





5. Megtalálni és megmenteni: Mitchells tizedessel rohanjatok el a faluba, ahol az egyik polgári lakostól információt kaptok a lezuhant B52-es bombázóval kapcsolatban. Az elmondás alapján jussatok el a gép pilótájáig, aki igencsak rossz bőrben van. Útközben egy rakétavetőssel is összefuthattok, őt már ekkor illdomos elintézni, mivel később nagyobb bonyodalmakat okozhat. Ha megtaláltátok a sebesültet, egy orvost és a csapat maradék részét kell eljuttatni hozzá, majd elsősegélyben kell részesíteni. Elmondja, hogy a repülő becsapódásakor nem semmisült meg mindegyik bomba, ezért hatástalanítani kell őket. Induljatok is el, útközben felszedve az aknamezőt, és úgy, hogy a pilóta kicsit (vagy nagyon) mindig lemaradjon, mert nagyon könnyen célponttá válhat. Útközben vigyázzatok, mert egy kiterjedt aknamező vár az utászra. A bombázóhoz érve a rövid közjátékot követően nyírjátok ki a támadó viet egységet, majd induljatok a leszállóhoz, lehetőleg a pálya keleti szélén, mert így nem tudnak bekeríteni titeket.

6. Vietkong bunkerek és 7. Az 534-es domb: cél a vietkongok élelmiszer utánpótlásának felszámolása. A hatodik küldetésben fel kell jutni a bunkerekhez, ahol is rájöttök: a rizst elszállították egy jobban őrzött helyre. Tömény akció, nem okozhat problémát. A hetedik küldetés szomorú kezdését fejeljétek meg azzal, hogy az ellenséges civilt is kinyírjátok, majd az aknamezőn verekedjétek át magatokat a barátságos ARVN (Army of Republic Viet Nam) csapatokig. Ők megadják a raktár új pozícióját, melyet óvatosan közelítsetek meg. A raktár közelében lévő bunkerekhez óvatosan közelítsetek: ha a látószögetekbe kerültek, azonnal kérjetek rájuk légicsapást, a maradékot meg szemből rohanjátok le. A rizst ezután süssétek meg, majd térjetek vissza az ARVN egységekhez, akiket éppen kivégeznek. Bosszú, majd evakuálás.

8. Konvoj-biztosítás: aknaszedéssel indul, majd egy nyugati fekvésű bázist kell kitakarítani. Ennél a résznél nagyon jó szolgálatot tesz majd a mesterlövész. Ha végeztetek, a híd lábánál le kell telepedni (Space !), majd a robbantásra készülő vieteket le kell zúzni: mesterlövész és rakétavetős a két kulcsfigura. Nincs más hátra ezután, mint sietve előrerohanni a hídon, és a maradék ellenállást is felszámolni, mielőtt még megérkezik a konvoj.

9. Hadifoglyok: ismét Mitchells-el kezdtek, fussatok el a nyugati elágazásig, ahol viszont kelet felé érdemes venni az irányt. Ha jól pozícionáltatok, kileshetitek a T-54-es osztagot, ti pedig M48 formájában kapjátok meg a támogatást. Ezekkel jussatok el a kilesett pontra, és zúzzátok le a négy tankot, illetve útközben a gyalogos csapatokat. Menjetek vissza az elágazásnál, fel a táborhoz (északnyugat). A tankokkal törjetek utat, ha ügyesek voltatok akár csapatszállítóval, akár gyalogszerrel is evakuálhatjátok a foglyokat.

10. Páncélos támadás: itt is ügyeskedni kell. Siessetek keleti irányba, a domborzat adja az utat. Az első elágazásnál is keletre menjetek, de ekkor már a lövész alakulataid vegyék fel a felderítő alakzatot (ikonsor). A páncélost három rakétával semlegesítsétek, de közben figyeljetek a sunyi sárgára is, aki gerinctelenül a bunker mögül támad (**Mintha csak kmm-et látnám *Csézni* ;) – Reiker**). Siessetek tovább a kereszteződésig, ahol kisvártatva megjelenik egy újabb tank. Tegyétek ártalmatlanná, majd nyugat felé folytassátok az utat. Lassan kétfelé kell válni, egy gyengébb, és egy erősebb egységre. A gyengébbel a déli, az erősebbel az északi fekvésű pozíciókat foglald el, útközben semlegesítsd a vieteket. Ha elég gyors voltál, az aknavetősöknek bőségesen lesz idejük a konvojra. Figyeljetek arra, hogy az északi egységet egy tank is betámadja.

11. Vallásos ügy és 12. Anyaföld: ezt a két akciódús, gyönyörű záró pályát látva fogalmazódott meg bennem az, hogy megérte végigjátszani a *Platoont*. Nem lesz különösebben nehéz egyik sem, ráadásul a játék fő mondanivalóját, a háború értelmetlenségét ebben a két küldetésben sikerült legjobban megfogalmazniuk a készítőknek. A felfedezés örömét meghagyom nektek, ha idáig eljutottatok, ez már nem okozhat gondot.

Ami nagyon tetszett és ami nagyon nem

A grafikára igazán nem lehet panasz, a *Haegemonia* Walker motorja szépen, akadozásmentesen jeleníti meg a terepet. A katonák mozgása egy-két kivételtől eltekintve szép, látszik, hogy a Philos Labstól bérelt Motion Capture rendszert használták az animációkhoz (jó pihenést, Csiga!). Egyedül az ütközésfigyelés hiánya szembetűnő: a járművek úgy hajtanak át egymáson és az egyéb egységeken, mintha ott sem lennének. A zenék és hangok "se túl jók, se túl rosszak" kategória, de a narrátorok jobban is beleélhették volna magukat, a master audio csúszka hiánya zavaró. Az irányítással sok gondom akadt: az egységek következetesen nem azt csinálták, amire utasítottam őket, nem a legrövidebb úton mentek a cél felé, lassan reagáltak, útközben nehéz volt megállítani őket, pár helyen úgy meg beragadtak, hogy újra kellett kezdeni a küldetést. Idegesítő, hogy a játék kezdéskor nem pozicionál semmilyen egységére, valahol a végtelenben teszi le a kamerát (akárcsak a *Haegemonia* esetében). Ezenkívül sok bug maradt a programban, melyek közül a legidegesítőbb, mikor a kijelölt egységeknél nem jelenik meg a támadás ikon (B52-es pálya), illetve amikor az egérrel egyszer csak nem tudjuk görgetni a képernyőt. Also: többször angol nyelvű feliratok jelennek meg.

Hogy ne legyen sértődés

Kényes dolog magyar fejlesztésű játékot tesztelni, éreztem is a késztetést erősen, hogy minden porcikájában a lehető legjobban kivesézzem a *Platoont* (már csak azért is, hogy még csak véletlenül se érhesse szó a ház elejét). Azt hiszem, hogy az elmúlt egy hétben sikerült alaposan megismerni mind a jó és mind a rossz oldalait, ezért bátran állíthatom, hogy okozott egypár kellemes percet, ugyanakkor jó néhány bosszús délutánt is. Mindent összevetve egy átlagnál jobb (és milyen jó leírni: magyar!) fejlesztéssel állunk szemben, így egy hetes a reális. Ez itt a **KByte** kéremszépen, ahol a hét pont a "megkülönböztetett figyelmet érdemlő szórakoztatóipari produktumoknak a járandósága". Gratulálok Neked és az egész csapatnak, Dauby!

[Dae]

értékelés: **7**/10

- Microsoft Game Studios
- Microsoft Game Studios
- Egyesült Államok
- PII 400, 64MB RAM, 16MB VRAM
- nincs adat
- PC
- www.microsoft.com/games

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

THE BATTLE FOR EUROPE



Harmadik epizódjánál tart Bill bátyó játékfejlesztő stúdiójának harci repülőgép szimulátora. Nem mondom, hogy egy játék esetében ez a szám a vízválasztó, hiszen a folytatásokkal szemben támasztott általános követelmény az, hogy valamilyen téren előrébb lépjenek az elődöknél. Hogy milyen mértékben, és hogy sikerült-e egyáltalán az evolúció, azt az előző *CFS* részek ismeretének hiányában megállapítani nem tudom; azt mindenesetre el tudom dönteni, hogy érdemes félretenni a kiadó neve mellé csoportosított esetlegesen fennálló előítéleteinket: egy sokrétű, hosszú élettartamú, relatíve jól játszható játékot tettek le az asztalra.

Rendszeroptimalizálás

A játék hivatalos honlapja oldalakon keresztül sulykolja, hogy milyen előzetes intézkedések valamint rendszerbeállítások szükségesek az akadozásmentes futtatáshoz. Ezen intézkedések az esetek többségében mit sem érnek megfelelően izmos hardver háttértámogatás nélkül, de ha nem rendelkezünk a futtatáshoz ajánlott optimális konfigurációval, akkor sem kell elkeserednünk: a jobb felső sarokban található Options menüpont számos lehetőséget kínál a frame / sec érték feljebb küzdésére. A grafika kidolgozottságának finomhangolásával gyengébb teljesítményű gépeken is elfogadható folyamatossággal bíró animációt érhetünk el. Itt állíthatjuk emellett a szimulátor jelleget jelentősen befolyásoló, realizmussal kapcsolatos mutatókat, valamint az egymás elleni multiplayer küzdelmekhez elengedhetetlen opciókat is (**Vannak dedikált kampányszerverek is! – Staffelkapitän Reiker**).

Irányítás

Jelen cikk egész terjedelme nem lenne elegendő a több mint száz különbözőféle billentyűparancs és kombináció felsorolására, úgyhogy a help menü erre vonatkozó részét senkinek sem lehet kikerülnie, aki a játékkal komolyan akar foglalkozni. Tessék csak elővenni azt a jegyzettömböt! Kombinációt megváltoztatni egyébiránt csak úgy lehet, ha előtte lementjük az alapértelmezett billentyűzetkiosztási profilt, egy új néven. Nem javaslom azonban, hogy túl nagy reményeket fűzzünk egy jobban kézreálló irányítás kialakításához, mivel a fejlesztőknek sikerült annyira túlbonyolítaniuk a kezelést, hogy szabad billentyűt vagy kombinációt ne nagyon találjunk. A bonyolult kezeléshez egyébként a Microsofttól elvárható realisztikus repülési modell párosul.

Mint ahogy azt az alcím is tükrözi, a program az Európáért folytatott második világháborús légicsaták világába kalauzolja el a játékost. A légiháborúknak Belgium, Franciaország, Németország, Nagy-Britannia és Hollandia ad otthont. A Quick combat (egyéni és gyakorló küldetések), Missions (egymástól független, történelmi-, kitalált-, valamint gyakorló küldetések) és Campaign (hadjárat, egymással összefüggő történelmi missziók) menüpontok alatt található feladatok sokrétűek, a repterek, hajók, konvojok ellen intézett légicsapásoktól kezdve, az ellenséges bombázók küldetésének megakadályozásán át egészen az elfogó vadász feladatok végrehajtásáig terjedhetnek. Ha nagyon nem találunk ínyünkre való feladatot (amit egyébiránt kizártnak tartok), akkor egyedi küldetések kreálásába ölhetjük szabadidőnket.



Game: Messerschmitt és Mosquito

A felelevenített történelmi kornak megfelelő géptípusok és az ezekhez illő autentikus fegyverzettípusok széles skáláját vonultatja fel a *CFS3*. A brit Royal Air Force, a német Luftwaffe, és az amerikai Air Force vadászainak és bombázóinak jeles – mai szemmel nézve egytől-egyig egzotikus, kecses külalakú - képviselői mind a berepülhető gépek közt kaptak helyet (**Tizennyolcan vannak. – Reiker**). Nincs az a szimulátor-rajongó, akinek a szívét ne dobogtatná meg egy olyan pompás második világháborús gép, mint a Republic P-47D (USAF), Messerschmitt Bf 109G-10, Focke-Wulf Fw 190A Würger, Gotha Go 229A-0 (!!!) (**Ez bizony GYÖNYÖRŰ... - Reiker**) (Luftwaffe), vagy Supermarine Spitfire Mk L.F., de Havilland Moquito B IV, és Hawker Tempest V (RAF).

A meglehetősen nagy gépigénytől eltekintve semmi okunk nem lehet a panaszra. A több ezer poligon felhasználásával lemodellezett repülőgépek vonalvezetés tekintetében egy-az egyben megegyeznek a korabeli eredetiekkel. Látszik, hogy rendkívüli hangsúlyt fektettek a gépek külalakjára: az évszakonként változó festések, a fenségjelzések, és a légiegységek jelzéseinek aprólékos, pontos kidolgozása mind-mind a fejlesztőknek a történelmi hűség következetes betartása érdekében tett erőfeszítéseit igazolják. Szintén telitalálat a számtalan légicsatát megjárt légieszközök igencsak szennyeződött, ütött-kopott mivolta: mintha csak egy mániákus modellező szórópisztolyának hiperrealisztikus munkái lennének. Ha nem is ennyire hangsúlyosan, de fentiek a földi és vízi járművekre is vonatkoznak.

A géptípusok, helyszínek, időjárási viszonyok, év- és napszakok együttes függvényében a program a megjelenítés számtalan variációját kínálja. A terep kidolgozottsága a *Flight Simulator* sorozatban már megszokott minőséget képviseli, viszont e téren még mindig látok fejlődési lehetőséget: csak egy bizonyos magasság felett szemlélve igazán szép a táj. Az időjárási effektusok megvalósítása - talán a villámlást kivéve - az átlagnál jobb, a felhők és a köd megvalósítása igencsak impozáns.

A prezentáció mind a grafikát, mind pedig a hanghatásokat tekintve, még a *Flight Simulator* darabjainak ismeretében is kiemelkedő. Az irányítás kellően összetett, a repülési modell szerény véleményem szerint majdhogynem kiváló. A jól kitalált és felépített missziók történelmi mivolta szintén csak a kialakult pozitív véleményem megerősítésére szolgált. Az a színtiszta igényesség viszont, ami a játékhoz mellékelt három .pdf kézikönyvet jellemzi (Flight School, Machines of War, Understanding the Tactical Air War), egész egyszerűen megdöbbentett. Nagyon erős ez a nyolcas. Példaértékű.

értékelés: **8**/10

ARX FATALIS

Fejlesztő: **Arkane Studios**
Kiadó: **JoWooD Productions**
Eredet: **Franciaország**
Minimum: **PIII 500, 64MB RAM, 8MB VRAM**
Optimum: **nincs adat**
Platform: **PC**
Honlap: **www.arxfatalis-online.com**



„Ciaaao, egyetlen amigom, Luigi!! Ugorj be egy pastara a mammahoz azonnal!”

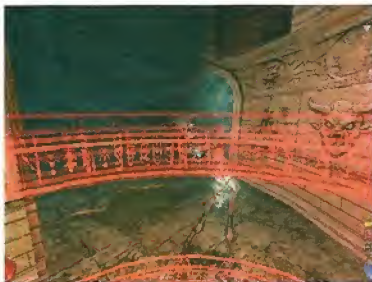


Klasszikus graffiti-s baleset helyszíne...



„Te figyi, dobd már fel a sörömet, olyan jól fekszem itt!”







Az időzítés tökéletes. Körülbelül félúton a *Morrowind* és a *Gothic II* között a világ RPG rajongóinak fele kiéhezett ragadozóként veti rá magát az *Arx Fatalis*-ra. A többiek, akik inkább az izometrikus, klasszikus RPG-t kedvelik, el vannak látva minden jóval, de a 3D-s first / third person nézet kedvelőinek minden új darab igazi csemege, éltető csepp víz a játékkínálat számukra halálos sivatagában. A horror és korlátlan borzongás kedvelői szintén örülhetnek, mert ez a játék nekik is szól. Ez nem egy 100%-os szerepjáték, mivel rengeteg benne a harc, és az NPC-k döntő többsége ellenséges érzelmeket táplál irántunk. Ilyen módon nehéz bármiféle szerepet játszani, ugyanis egyetlen célunk a túlélés, viszont a kellemesen átlátható játékrendszer kétségkívül az RPG rajongók népes táborának szívét szeretné megcélozni, ugyanis a karakterlap, a varázslatok, a fajok és a hangulati elemek is a szerepjátékok világából táplálkoznak. Kezdjünk tehát bele egy sötét, hátborzongató kalandba, és készüljünk fel a legrosszabbra (már ami az eseményeket illeti)!!!

Víz Hual

Az első vizuális benyomás igen pozitív, ugyanis már a menü is nagyon igényes grafikailag. Technikailag már elmarad az átlagtól, némi logikátlanságot is felfedezhetünk benne a túlzott pontosság mellett. Egy játékállás elmentése vagy betöltése pl. fele ennyi kattintásból megoldható lett volna, arról nem is beszélve, hogy csak akkor sikerül kiválasztanunk egy opciót, ha pontosan rákattintunk a feliratra, egy milliméterrel mellette már nem érzékeli a szándékunkat.
Mindez ne vegye el a kedvünket a játéktól, ugyanis „odabent” még szép élmények várnak ránk. Nekem már a demo kipróbálásakor feltűnt a grafikai beállításoknál a „bump mapping” opció, ami furcsa módon még ma is ritkaság számba megy, pedig technikailag már rég túl vagyunk ezen a szinten. Érdemes ezt bekapcsolni, ugyanis ezáltal a felületek nem tükörsima textúrákból fognak állni, hanem valós felületi tulajdonságaik alapján recések, repedezettek, szálkásak lesznek. Az eredmény ugyan távolról sem „megdöbbentő” vagy „hihetetlen”, de mindenképpen rátesz egy lapáttal a vizuális élményre (amellett, hogy erősen lefárasztja a videokártyánkat). Miután mindent kellőképpen bekonfiguráltunk, kezdődhet a móka!
Egy cellában kezdünk, félhomály, magas páratartalom :). Hamar rádöbbenünk, hogy itt bizony egy first person nézettel van dolgunk, mégpedig a jobbik fajtából, ugyanis lefelé tekintve nem egy kerek foltot látunk a padlón, hanem a „saját” testünket. Gyakoroljuk a mozgást, mert elsőre talán szokatlan lehet, meg a grafikus motor sem a legpontosabb, szereti az épp megjelenített poligonszám alapján változtatni a sebességét és az érzékenységét.
Ha már megtanultunk járni, megcsodálhatjuk az említett bump map hatását a falakon, vagy az igen hangulatosra sikeredett fényhatásokat. A karaktereket elnézve elkönyvelhetjük, hogy itt sem fogunk poligontengerbe fulladni, de ennek ellenére tény, hogy a célnak tökéletesen megfelelnek ezek a modellek.
Az árnyékok megvalósítása elég sajátos, és semmiképpen nem kiemelkedő jellegzetessége a játéknak. Hol van, hol nincs árnyék, és ha épp van, akkor is néha elég érdekes formákat ölt. Falon még nem is láttam, kizárólag a padlóra „vetül”. Ez persze több mint a semmi, jóval nagyobb való-







ségérzetet ad, mint a pár évvel ezelőtti játékok árnyék nélkül lebegő modelljei.
Ami a karakteranimációt és az általános mozgást illeti, itt is rezeg a léc, de kis jóindulattal eltekinthetünk a problémák fölött. Az egyértelműen látszik, hogy sem motion capture, sem valós fizika engine nem szerepelt a közreműködők között, amikor az animációkat készítették (ha tévednék, akkor itt a jelvényem, és a szolgálati fegyverem, de ebben az esetben üzenem a készítőknek, hogy csapnivaló munkát végeztek :). Úgy a karakterek, mint a mozgásuk körülbelül a *Thief 2* szintjét közelítik meg, igaz alulról. Ezzel együtt mégis megfelelnek a célnak, mint már említettem.
Érdekes lehet, hogy még egy ponton beugrott a *Thief 2*-t működtető Dark Engine, egész pontosan a tárgyak eldobásánál. A kicsit gravitációcsökkent repülés (6-8 kilós tégla is tud kecses ívben szállni), a leérkezés utáni pattogás, és csúszás majdnem 100%-ig megegyezik a két játékban.
A víz, illetve a különböző folyadékok ábrázolása olyan gyenge átlag szinten van. Hullámok nincsenek, fénytörés nulla, egyszóval MŰ.
Érdekes, és egyben profi megoldást tapasztalhatunk viszont a fáklya használatakor. Ha egy sötét teremben hirtelen meggyújtunk egy fáklyát, a körülöttünk lévő terep természetesen azonnal fénybe borul, viszont a távolabbi falakat - amiket az előbb még homályosan láttunk - már nem látjuk. Ez a valóságban is hasonlóan működik, mivel az ember maga előtt tartja a fáklyát, így a tűz fénye mellett a homályos, távoli, sötét helyek láthatatlanná válnak. Egyetlen apró szépséghiba, hogy magát az égő fáklyát a program nem jeleníti meg a főhős kezében, de mindenesetre dicséretet érdemel a fényhatások ilyen szintű megvalósítása.
Apró bugok tehát vannak, de mégis szépnek mondható a játék grafikája.

Mit 'Hal Lok

A játék hangjai jelentősen hozzájárulnak a sikeréhez, de főleg a játékosok kórházi beutalójához. A föld alatti goblin birodalom labirintusaiban, illetve a kriptákban hallható „dolgok" kicsit sem viccesek, vagy vidámak, ellenben félelmetesek és hátborzongatóak. Aki hajlamos túlzottan beleélni magát egy-egy hangulatilag mélyen szántó játékba (mint pl. én), az inkább ne kezdjen bele naplemente után egyedül a lakásban...
A hangok jók és hatásosak, soha nincs teljes csend odalent, mindig van a közelben egy rosszul leszigetelt kínzókamra, ahonnan kiszűrődik az éppen megcsonkított áldozatok utolsó sikolya. Az effektusok is tökéletesek, a visszhangok szépek, természetesek, a közeli hangok tiszták, a távoliak pedig tompák, és nagy késéssel visszhangzanak.
A zene síri, lehangoló, és – ami a legfontosabb – interaktív! Minden környezetnek megvan a maga zenéje, de ha valami fontos dolog történik, azt a zene is élénken követi.
Apró hibák azért itt is vannak. Ami a legszembe(fülbe)tűnőbb, az a falak hangszigetelésének részleges hiánya. Néha egy sima szuszogás, horkolás is áthallatszik az ódon, vaskos kőfalakon, ami nem épp a leghihetőbb jelenség...
Pozitív viszont, hogy a kardcsapás hangját meghatározza, hogy mihez csapódik, bár ez egyértelműnek tűnik, de mégsem minden játékban alapvető.

G'Hém Plé

Ha nem lenne egyértelmű, a játékmenetről lesz szó :). A bevezető videóból megtudjuk, hogy Arx-ban vagyunk, ami egykoron háborús, majd nagyon békés birodalom volt, de mióta hirtelen eltűnt az éltető Nap, a felszín egy jeges pokollá változott, és az ott élő népek egymást segítve a föld alá költöztek, régi, elhagyott bányákba. Lassan a fajok és törzsek újra elkülönültek, és ismét elkezdődött


Te öntötted ki a bort, részeg disznó??


Siófokra kérném, IC, retúr


Szia! Te gyakran lógsz erre?

Csak a Kalandozó céh tagjai merészkedtek ki a felszínre, újabb túlélők és esélyek után kutatva, kevés sikerrel. A föld alatt is csak ők mernek a különböző birodalmak között kalandozni, és híreket vinni egyik szintről a másikra. A hatalmi harcok természetesen itt is főszerepet kapnak. Az eszközökben senki nem válogat, ha a hatalom megszerzéséről, vagy épp csak egy nézeteltérésről van szó. De lássuk csak, hogy jön a képbe Am Shaegar, a főhős!
Nos, első lépéseinket egy cellába zárva tehetjük meg. Rögtön észrevehetjük, hogy két alapvető üzemmód áll a rendelkezésünkre. Az egyik a megszokott FPS mód, ezt érdemes helyváltoztatásra használni, a másikban pedig a külvilággal léphetünk kapcsolatba, ilyenkor egy kurzor jelenik a képernyőn. Eme kurzor segítségével vehetünk fel tárgyakat, turkálhatunk az ilyenkor automatikusan megjelenő inventory-ban, vagy szólíthatunk meg másokat. Szerencsére az átlag goblin polgárok beszélik az angolt, bár az akcentusuk egy ír-ausztrál szülőktől származó szerencsétlenével vetekszik (**Ne diszkrimináljunk, jó? – Herr Reiker**). A két mód között egyetlen gombnyomással válthatunk, ugyanúgy, ahogy a harci és varázs módok között is. Ilyen szempontból a kezelés egyértelmű és logikus, mindig olyan módba váltunk, amiben megtehetjük, amit szeretnénk.
A játék során segítségünkre lesz a „Quest book", amiben minden fontos információ tárolódik, ha esetleg kimenne a fejünkből, miért is jöttünk be egy ajtón... A karakterlapon megtekinthetjük minden tulajdonságunkat, és szintlépéskor itt oszthatjuk el a kapott pontokat. Szintén itt öltözhetünk fel, illetve itt kell karakterünk kezébe adnunk a megfelelő fegyvert, továbbá ez az egyetlen hely, ahol láthatjuk magunkat egészben, kívülről.
A játékmenet folyamatos, nincs elhatárolt al-küldetésekre bontva. Egy történeten kell végighaladnunk, természetesen különböző apró feladatok megoldásával, viszont időben kötetlen a cselekmény. A végigjátszás tulajdonképpen lineáris, ezt valamelyest csak a pályák jellege töri meg, ugyanis néha több útvonalon is eljuthatunk a megfelelő helyre. A történet viszont szépen ki van dolgozva, a megírt események mindenképpen bekövetkeznek, amint eljutunk a megfelelő helyre.
Ami még valamennyire csökkenti a játék RPG jellegét, az a felvett párbeszéd. Ha szóba elegyedünk valakivel, akinek van is valami mondanivalója, a kezelőfelület eltűnik, és kezdődik a mozi. Nem választhatunk a lehetséges válaszok és kérdések közül, nem hagyhatjuk abba, amikor akarjuk. Szépen megírt dialógusokat vagyunk kénytelenek végighallgatni, és közben sajnálkozhatunk, ha karakterünk hozzáállása homlokegyenest ellenkezik a miénkkel – ennyit a szerepjátszásról.
A játékmenetet grafikonon ábrázolva, megközelítőleg egy szinuszgörbét kapnánk. Szépen, majdnem szabályosan váltakoznak a nyugodt, keresgélős, beszélgetős részek, és vad harcok, illetve a csendes, de félelmetes, kísérteties kalandok.
A feladványok többnyire nem igényelnek túl nagy koncentrációt, de ha nem figyelünk a részletekre, hamar elveszíthetjük a fonalat, és akkor marad a céltalan bolyongás a kihalt labirintusokban. Néha segít ilyen esetekben a „Quest book", de oda csak a fontosabb események, feladatok kerülnek be, úgyhogy tartsuk nyitva a szemünket kalandozás közben!







Ah' Artz

A játékmenet egyik központi része a harc. A stílushoz hűen realtime harcrendszerrel állunk szemben, azonban az *Arx Fatalis* esetében egész jól sikerült eltalálni ezt a részt. Voltunk páran, akikre hervasztó hatással volt a *Morrowind* féle vagdalkozás, de itt és most lehetőséget kapunk egy pörgős és kicsit sem blőd közelharci élmény átélésére. Pedig a rendszer pofátlanul egyszerű... Harc közben a fegyverrel egyetlen dolgot tudunk csinálni: támadni. A támadás sikerét két paraméter határozza meg, mégpedig a helye és az ereje. A helye az a pont, ahová céloztunk, az erejét pedig az határozza meg, hogy mennyi ideig tartottuk nyomva az egér gombját. Vagyis egy 100% sikeres támadás az, amikor egy jó erős csapást jó helyre mérünk, ez eddig logikus. Védekezésképpen elég hátrálni, sőt ajánlatos is, mert ilyenkor megint „feltölthetjük" a támadás erejét, a gombot nyomva. A gyakorlatban tehát egy közelharc úgy néz ki, hogy felkészülünk az első csapásra (jó ideig nyomva tartjuk a gombot, amíg alul a kis rombusz nem kezd világítani), megközelítjük az ellenfelet, és amikor az csapásra készül, hátralépünk, ügyesen elkerüljük a támadását, majd az alatt az idő alatt, amíg felkészül az újabb támadásra, közel lépünk, és lesújtunk. A következő másodpercben kezdődik az egész elölről. Különösen jól sikerült támadásainkat a program bonuszokkal jutalmazza - ha pl. hátulról csapunk le, vagy 100%-os támadást hajtunk végre, a sebzés megsokszorozódik.

Fegyverek terén elég gazdag a kínálat, ez persze annak is köszönhető, hogy a készítők valószínűleg nem izzadtak bele a modellezésbe és a textúrázásba :). Látványra tehát a legtöbb fegyver elég egyszerű, de szerencsére nem múzeumba készültek, hanem harcra. Küldetésüknek eleget téve tökéletesen alkalmasak ölésre, de nem árt figyelembe venni, hogy majdnem minden fegyver rendelkezik egy „állapot" paraméterrel, ami használat közben egyre csökken, míg végül a fegyver tönkremegy, ha meg nem javítják addig (**Ismert koncepció, sajnos a fejlesztők az esetek túlnyomó többségében túlzásba viszik a dolgot. Ha anno egy fegyverkovács néhány óráig használható kardot gyártott volna, bizisten' megkövezik. – Reiker**).

A fegyvereink szokás szerint idővel egyre jobbak lesznek; az első egy combcsont, de félórával később már rozsdás kardunk is lehet.

Érdekes jelenséget tapasztalhatunk, ha mondjuk irtó nagyot csapunk egy apró goblinra: a felső teste néha egyszerűen eltűnik... Olyan, mintha derékban kettévágtuk volna, de az egyik fele mindig hiányzik. Ami viszont pozitív benyomást keltett (bár csak egy apróság, és semmi köze az igaz harchoz), hogy amikor a kapirgáló tyúkok egyikét tarkón csaptam, a többi fejvesztve menekülni kezdett előlem! Összességében az *Arx Fatalis* harcrendszere egyszerű, de nagyon élvezetes, megfelelően mozogva nem is túl nehéz (csak alaphelyzetben, mert azért vannak kemény összecsapások).

Mah Ghia

A játék egyik ékessége a varázslás. Nem gombnyomásra működnek a varázslatok, hanem kezünkkel mágikus rúnákat kell rajzolnunk a levegőbe, ezzel aktiválva a mágiát. Maguk a varázslatok mondhatni „szokványosak", szinten minden átlag magyar alkalmazta már a többségüket :). Egyszerű teleport mókától a legkülönbözőbb trükkökig, mindenfélét csinálhatunk. A mágiahasználat egyszerű, és látványos. Különböző rúnákat ábrázoló köveket vehetünk magunkhoz, hogy aztán „Magic" módban az egérrel a levegőbe rajzoljuk őket (ez a látványos rész, színes, tűzijátékszerű csíkokat húzunk) (**A *Black & White* „inspirálta". – Reiker**). A rúnákat megfelelően kombinálva, összeállíthatjuk a varázslatokat.

Sajnos nem volt elég időm belemenni a komolyabb varázstudományokba, de sima, improvizatív próbálgatás közben is sikerült felfedeznem néhány varázslatot. A rúnák csak akkor működnek, ha a megfelelő kő már nálunk van, de néhány trükk rúna nélkül is elérhető.

Han Ghoulath

A játék nagyon lassan indul be, már ami a történetet illeti, de nem kell egy nap, és az ember könnyen a rabjává válhat. A hangulata egyszerűen tökéletes. Mindig épp olyan, amilyennek lennie kell. A vizuális és hanghatások gyönyörű összjátéka hihetetlen légkört teremt, amitől nehéz elszakadni, úgyhogy néhány átkalandozott éjszaka garantált. Utoljára talán a *Gothic* története és egyedi világa tudott ennyire megragadni.

A föld alatti élethez hozzá kell szokni, el kell felejteni a külvilágot. Aki egy idő után napra vágyik, csak gondoljon arra, hogy odakint teljes a sötétség, és pusztít a fagy. Ehhez képest a kellemes pincehőmérséklet és a tompa fáklyafény igazi áldás. Persze odalent is bőven vannak sötét, hátborzongató helyek, ahová jómagam nem is mertem belépni (hála egy-két varázslatnak nem is lett rá szükség :), de ha az ember megszokja a gusztustalan kis goblinok látványát, néha egészen otthon érezheti magát köztük. Persze vannak fajok, akikről még beszélni sem szeretnék a föld alatti népek, pl. a vérszomjas ylside-ok, akik sportot űznek az emberek cafatokra szaggatásából. Az persze végig ott lóg a levegőben, hogy ebben a világban semmi nem történik véletlenül, minden borzalmas mészárlás felsőbb utasításra történik, és csak egy lépés a politikai harcok sakktábláján.

Összességében az *Arx Fatalis* egy nagyon jó játék, elég sok hagyománnyal szakított annak érdekében, hogy egyedi lehessen, viszont eleget megőrzött ahhoz, hogy erős gyökerekkel kapaszkodjon az RPG stílus talajába. Mint már említettem, a *Gothic II* előtt feltétlenül ajánlatos beszerezni - és belemélyedni, mert ritkán adnak ki ilyen jól sikerült játékot ebben a stílusban.

-FREAK-

értékelés: **8**/10



JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Fejlesztő: GearBox Software
Kiadó: Electronic Arts
Eredet: Egyesült Államok
Minimum: PIII 700, 128MB RAM, 32MB VRAM
Optimum: nincs adat
Platform: PlayStation 2, GC, Xbox, PC
Honlap: www.ea.com













A nevem Bond. James Bond. Jajj, ha én ezt élőben előadhatnám egyszer, mondjuk egy Cote d'Azuri kaszinó rulettasztala mellett, az éppen aktuális szőke / barna / vörös Bond-girl társaságában... Erre mondja azt a művelt orosz, hogy wishful thinking. Nem baj, addig is itt vannak nekem a videojátékok, azokban bármikor én lehetek James Bond. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy pécén az utóbbi években nagyon nem voltunk elkényeztetve *007* ügyileg, nekem például még egy Bondos játékba sem sikerült belefutnom, utoljára a Rare nagyszerű *Goldeneye-át* nyúztam hetekig – Nintendo 64en. A *Goldeneye* nevét tessék jól megjegyezni, ha másért nem, hát azért, mert egészen bizonyosan fogok még rá hivatkozni a továbbiakban, mint a kedvenc titkosügynökünk huncutságait példaértékű módon feldolgozó etalon FPSre. Az Electronic Arts két éve egyszer már tett egy bátortalan kísérletet az éppen soros Bond film *(The World is Not Enough)* pécés inkarnációjának elkészítésére, de a *Quake III* motort használó játékot a fejlesztés közepén (máig ismeretlen okokból) leállították, és kizárólag PlayStationre jött ki az anyag (**...meg Nintendo 64-re. – Reiker**). Azóta fordult egy nagyot a világ, és a három rivális „következő generációs" konzol csatájának hála, a fejlesztő bácsik „Hogyan produkáljunk vaskos eladásokat?" című kézikönyvében egyre gyakoribb kifejezéssé vált a „multiplatform megjelenés", mint követendő magatartás. Mai élveboncolásunk tárgya, az Electronic Arts kurrens FPS-e, a *James Bond 007: Nightfire* is enne a folyamatnak az eredménye – hogy ezt most jó vagy rossz dolog, az a cikk végére remélhetőleg mindenki számára kiderül.

Őfelsége titkos szolgálatában...

...vágunk neki ismét a világ megmentésének. Az aktuális rosszember neve Raphael Drake, aki foglalkozása szerint iparmágnás, egy Phoenix nevű cég tulajdonosa, és nukleáris robbanófejek leszerelésével, valamint atomszemét feldolgozásával foglalkozik. Drake bácsi élénk érdeklődést mutat az amerikai katonai űrprogram részletei iránt, egy korrupt üzletembertől (Alexander Mayhew) erre vonatkozó















titkos információkat is vásárolna – ez már az MI6nek (az angol titkosszolgálat, ugyebár) is sok, és Bondot küldik az ügy kivizsgálására. Első küldetésünk Drake ausztriai kastélyában játszódik, ahol emberünk éppen Mayhew urasággal készül üzletet kötni. Akik figyelemmel követték a játék fejlődését, már itt megcsóválhatják a fejüket: vajon miért nem Párizsban kezdődik a játék, mint ahogy azt az előzetesben is láttuk? Azért, kérem alássan, mert ez a pécés verzió, nem pedig a PlayStation 2-re íródott (és Xboxra, valamint GameCube-ra is megjelenő) eredeti. A nekünk szánt játékot a Gearbox *(Opposing Force, Blue Shift, CS: Condition Zero)* fejlesztette, akik alaposan meghúzták a konzolos verzióban felvonultatott pályákat. Konzolon tizenkét küldetés közül válogathatnak a játékosok, nekünk sajnos csak kilenc jutott. Ebből hat darab megegyezik a Pléjstációs változattal, hármat pedig a Gearbox dobott össze, a kivagdalt részeket pótlandó. A fejlesztői olló áldozatául estek a játék azon elemei, ahol járműveket kell vezetnünk, vagy járművekben utazva kell lövöldöznünk. A hivatalos indoklás szerint azért, mert pécén nem oldható meg a försztpörszon lövöldözés és az „autóversenyzés" technológiai házasítása. Badarság! Konzolokon tán jobban megoldható? Túl az első hidegzuhanyon kissé keserű szájízzel vágunk bele a történetbe, ami szépen sorban felvonultatja a sorozat negyven évének (a szériát útjára indító *Dr. No*-t 1962-ben mutatták be) összes kliséjét: harc a főgonosz ostoba jobbkeze ellen (aki természetesen többször is visszatér, hiába csapjuk látszólag halálra), formás nénik elcsábítása (a játékban három hölgyeménnyel is közelebbi kapcsolatba kerülhetünk – az egyik később meghal, a másik elárul, a harmadik pedig... – de ezt már inkább a fantázlátokra bízom :), és iszonyatos mennyiségű arctalan ellenfél lemészárlása. Tévedés ne essék: a klisék alkalmazását nem tartom rossz dolognak. A *Bond-széria* már évtizedek óta ezeket az alapelemeket kombinálja újra meg újra, bűn lenne bármit is kihagyni egy játékfeldolgozásból. A jó *Bond-történethez* hozzátartoznak az egzotikus lokációk is: ezekből itt sem lesz hiány, akciózhatunk az Alpokban és Japánban, hatalmas felhőkarcolókat mászhatunk meg (és zuhanhatunk le róluk), a csendes-óceáni szigetvilágban is tehetünk egy rövid kirándulást, sőt a játék legvégén még a világűrbe is kijuthatunk – ideális helyszín a végső leszámoláshoz. Az autentikus *Bond-hangulatra* jelentősen ráerősítenek a zenék. A klasszikus főtéma mellett (amit a játékot készítő urak előszeretettel alkalmaznak minden nagyobb akció előtt és után) a filmek zenei világát idéző, és a helyzetnek abszolút megfelelő muzsika szól a játék alatt. Külön dicséretet érdemel a főcím-dal, és úgy általában a főcím-szekvencia. Tökéletes, bondos, hangulatos. Az intro és a főmenü alatt hallható dalocska egyébként szerény véleményem szerint százszor jobb, mint a *Die Another Day* Madonna-féle, a klasszikus főcímdalokat porba alázó techno-vernyákolása. (A popdíva rajongóitól a levélbombákat a szerkesztőség címére várjuk :).

Élni, és halni hagyni

A *Nightfire* vérbeli FPS, és mint ilyen, nem nélkülözheti a széles fegyverválasztékot sem. Itt sincs hiba, rengeteg

James Bond önismereti kvíz

1. Ki a legszexibb karakter a legutóbbi *Bond-filmben?*
a. Christmas Jones, azaz Denise Richards.
b. Electra King, azaz Sophie Marceau.
c. Bond. James Bond.

2. Melyik a kedvenc Q-szerkentyűd?
a. A tankelhárító rakétát kilövő aktatáska.
b. Az autót távirányító mobiltelefon.
c. Az elektromos fogpiszkáló.

3. Melyik a legdögösebb Bond járgány?
a. Az új Aston Martin Vanquish.
b. A csontig felfegyverzett motorcsónak.
c. A páncélozott bicaj.

4. Mi a kedvenc szerencsejátékod?
a. Az orosz rulett.
b. A Blackjack.
c. A Gazdálkodj Okosan.

5. Kedvenc ital?
a. Vodka-Martini. Felrázva, nem keverve.
b. Dupla whisky.
c. Málnaszörpi, szívószállal.

Értékelő:
Az a. válaszokért 10 pont, a b. válaszokért 5 pont, a c. válaszokért 1 pont jár

40-50 pont: A hazának szüksége van rád, jelentkezz titkosügynöknek. Most.
11-39 pont: Rendes, belevaló fickó vagy. Ha az 576 Shopban vásárolod meg a *Nightfire-t*, ajándékba kapsz egy baráti hátbaveregetést.
1-10 pont: Komoly bajok vannak veled, a játékok világába menekülsz a valóság elől. Írj próbacikket, köztünk a helyed!









gyilkolóeszköz áll rendelkezésünkre az opponenseink jobblétre szenderítésére. A küldetések nagy részében alapból a zakózsebünkben lapul Bond jó öreg Walter PPK-ja (gyaníthatóan valami újabb verzió – a fegyver formája nem emlékeztet a klasszikus modellre), plusz pár villanó és frag gránátot is a nadrágzsebébe gyömöszöl a ravasz kém. A nagyobb tűzerejű eszközöket általában az ellenfelektől lehet elkobozni: kétféle géppisztoly (a játék nem közli a típust, majd a mi házi Kántorsztrájk-szakértőnk, kmm mester bekommenteli, ha lesz hozzá érkezése – én nem vállalkozom a fegyverek beazonosítására), további két automata pisztoly (az egyik Desert Eagle akar lenni – ezt a *Soldier of Fortune-ből* megtanultam :), egy forgótáras gránátvető, egy négylövetű rakétavető, kétféle mesterlövész puska, egy kísérleti lézerfegyver, és végül, de nem utolsósorban mindenki kedvence, a minigun. A fegyverek többsége alternatív módon is használható: a PPK-ra hangtompítót csavarhatunk fel, a mesterlövészpuskák távcsövét használhatjuk (két fokozatú rákózelítéssel), a rakétavetőből kilőtt raketta felett pedig átvethetjük az irányítást – amolyan *Metal Gear Solid-os*, vagy *Unreal Tournament-es* módra. A valósághűséggel sincs nagy gond, a fegyverek mindegyike akkurátusan van lemodellezve, jól néznek ki, és egy ilyen keményen hentelős lövölde szűk kereteihez képest realisztikusan is viselkednek – a minigunt például lehetetlen pontosan célon tartani, annyira ugrál a kezünkben. Nincs *Bond* játék Q-ketyerék nélkül, az ősz mester most is alaposan felszerelte ügynökünket a vicces kis eszközökkel. Az első blikkre tollnak kinéző...őőőő... tollból kábító nyilakat lőhetünk ki; a Stunner szintén kábít, csak éppen elektromos kisüléssel; a Phoenix Ronin egy vicces aktatáska, ami a földre dobva a célt automatán követő rögzített gépágyúvá alakul át (ez inkább *Aliens-feeling*, mint *Bond*, de azért hasznos szerkezet); a Q-Worm hitelkártyának (Visa!) álcázott vírusos minidisc, mellyel az épületek biztonsági rendszereinek zavarhatunk be alaposan; a Decryptor kódfejtő, kitűnően használható az elektronikus úton zárt ajtók nyitására; Bond órája (Omega!) lézerrel nyitja a lakatokat és az ajtók pántjait; és végül a Grapple, ami egy mobiltelefonba rejtett, kilőhető huzal – ez a magas helyekre történő felhúzódásra szolgál. Minden küldetésben velünk van a napszemcsink (külön gomb is aktiválja), mellyel három üzemmódban sasolhatjuk a környezetünket: az infrával látunk a sötétben, a hőérzékelővel az élő (azaz lelövendő) emberkék helyzetét mérhetjük be, a röntgen-üzemmódban pedig a falakon, sőt a ruhán és húson is átlátunk. Ez utóbbival nagyon kellemesen el lehet szórakozni. Egyrészt átlátunk vele az ajtókon, másrészt pedig alaposan szemügyre vehetjük vele a néniket. A perverz Q úgy alkotta meg a szemüveget, hogy a röntgen-módusz a férfiak csontvázát mutatja, a hölgyekről viszont csak a felső ruházatot hántja le, így megcsodálhatjuk a testükre csábosan feszülő fehérneműt – az első küldetés utolsó előtti szakaszában van egy bálterem, ahol néniket kell

Teljes játékkatalógus

1983

James Bond 007 (as seen in Octopussy)
Kiadó: Parker Brothers
Formátum: Atari VCS / 2600 / Sears, Atari 5200, Adam / Colecovision, SEGA SG-1000, Atari 400 / 800 / XE / XL, C64
Tervbe volt véve, de soha nem jelent meg: IntelliVision

James Bond 007 in Octopussy
Kiadó: Parker Brothers
Formátum: C64, ZX Spectrum
Tervbe volt véve, de soha nem jelent meg: Atari VCS / 2600, Sears

1984

Diamonds are Forever
Kiadó: Parker Brothers
Formátum: Commodore 64
Adam / Colecovision

1985

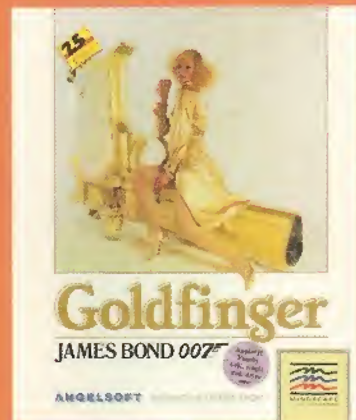
James Bond 007: A View to Kill
Kiadó: Mindscape
Formátum: Apple II, Mac, PC

A View to a Kill
Kiadó: Domark
Formátum: C64, Sinclair ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX, PC

The Spy Who Loved Me
Kiadó: Domark
Formátum: C64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST, Amiga

1986

James Bond 007: Goldfinger
Kiadó: Mindscape
Formátum: Apple II, Mac, PC



1987

The Living Daylights
Kiadó: Domark
Formátum: Atari 400/ 800 / XE / XL, C64, ZX Spectrum, Amtrad CPC, BBC Model B, MSX,

1988

Live and Let Die
Kiadó: Domark
Formátum: C64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST, Amiga



fényképezni (upsz, az öngyújtóból átalakítható mini-kamerát el is felejtettem felsorolni), itt mindenképpen nézzetek körül alaposan, a játék legélvezetesebb pillanatait élhetitek át :). Szép és jó, hogy ilyen sokféle szerkentyűvel szerelnek fel minket, de az alkalmazásunk sajna roppant egyhangú – mindent alaposan a szánkba rágnak, csak meghatározott helyen vethetjük be őket, és külön ikon jelzi, hogy éppen melyiket. Kár, igazán bízhattak volna jobban is a játékosok intelligenciájában, és rájuk hagyhatták volna, hogy mikor, és mit akarnak használni. A fentiek alól kivételt képez a lézeres óra, ezt szinte minden sarkon használatba vehetjük: ahogy meglátunk egy lakatot, vagy egy zárt ládát, azonnal álljunk neki hegeszteni, mert értékes cuccok (többnyire lőszer és páncél) rejlenek bennük.

A *Nightfire* küldetései két csoportba sorolhatók: vannak egyszer a lopakodós missziók, másodszor meg a lövöldözősek – ez utóbbiak vannak többségben, hála a Jóistennek. A két darab lopakodós pályát nem igazán találták el a Gearboxos srácok, a buta AI (ezt még szidom majd később) miatt sokkal inkább a szerencsén múlik a küldetés sikere, mintsem a rejtőzködési / taktikázási képességeinken. Az őrök néha teljesen lehetetlen helyekről (háttal állnak, könyörgöm!) is észrevesznek minket, néha meg ott táncikálunk előttünk, és még sem csinálnak semmit, csak várják a kábító lövedéket a nyakukba. Az egyik lopakodós pályán (a Phoenix tokiói főhadiszállásán) ráadásul még öldökölni se öldökölhetünk – igazán értékelem a pacifista hozzáállást, de én egy hangtompítós pisztollyal is olyan szépen be tudok osonni bárhová, hogy azt még a Kemény Kígyó (egy génkészlet lennénk, vagy mi :) is megirigyelhetné - az ész nélküli rohangálás az őrök elől nem túl macsó dolog.

A *Nightfire* tűzharcai rövidek, nem túl brutálisak, és általában mi kerülünk ki belőlük győztesként. Ez elsősorban nem annak tudható be, hogy olyan hatalmas nagy FPS-bajnokok vagyunk, hanem az AI hülye, de nagyon. A fejlesztő bácsik magasról tettek az egészre, szétscriptelték az agyukat, az ellenfeleink láthatóan előre meghatározott módon reagálnak a közeledtünkre – általában beugranak egy random tereptárgy mögé, és onnan lövöldöznek kifele, amíg meg nem kapják a jól megérdemelt fejlövést. A legjobb az, amikor nem veszik észre, hogy Magasságos Kémségünk már régen bent van a szobában és éppen a bajtársakat nyírbálja – akkor is hajlamosak békésen mosolyogni, ha éppen a mellettük álldogáló harcostárs agyát kentük fel a falra (ez persze képletesen értendő, a játékból száműzték a vért). A játék viccesebb pillanataiban ráadásul megbolondul, elég beereszteni egy sorozatot az ablakon, és a bent tartózkodók szépen halomra lövik egymást ijedtükben – ezt nevezem én előzékenységnek. Igazi kihívást éppen ezért csak az utolsó két-három pálya jelent: az ellenfelek itt sem okosabbak, de már alapból minigunnal rohangálnak, azzal meg ugye a nagy szórás miatt nem nagyon kell célozni, és elég brutálisan sebez.

A buta AI-t mentené a jó grafika, de esetünkben sajnos még ez sem klappol igazán. A Eurocom eredetileg konzolra fejlesztett motorját ügyesen portolták át a Gearboxnál, de a PS2-re optimalizált konzolista sajátosságok csak benne maradtak – a pályák kis darabokra vannak felosztva (a PS2 nem a hatalmas memóriájáról közismert), és a textúrák nagysága és minősége is hagy némi kívánnivalót maga után. Sírni nincs okunk, a játék hozza az elvárható szintet vizuális téren, de semmi több – a konkurens *NOLF2* kategóriákkal szebb. Két dolog tetszett csak igazán: a csajok nagyon dögösen néznek ki (különösen a mélyen kivágott estélyi ruhákban), és Bond tényleg Bond – azaz Pierce Brosnan az arcát (de a hangját nem!) adta a játékhoz.

A *Nightfire* a fentebb felsorolt okok miatt még magasabb nehézségi beállítások mellet sem igazán izzasztó játék, egy átlagos pécés egérmágus két délután alatt végigszalad rajta. Elakadni nem nagyon lehet, a nehézséget megnövelhetjük azzal, hogy nem bocsátkozunk mindenhol közvetlen tűzharcokba, hanem mesterkémhez méltóan, elegánsan próbáljuk elhallgatatni az ellenfeleinket – a











játék egyébként ez a végelszámolásnál külön pontokkal díjazza. A multiplayerrel is megnövelhetjük a *Nightfire* élettartamát, de attól tartok, hogy nem ez a játék fogja letaszítani a CS-t a többjátékos hírigek trónjáról. Deathmatch, Team Deathmatch, CTF és néhány pálya – ennyi. A *SOF-okat* kedvelők tehetnek egy próbát vele (ahhoz hasonlít a leginkább), de csodát senki se várjon tőle, én egy óra alatt beleuntam. Nem szolgál a játék javára, hogy nincs benne beépített szerver-kereső, a *Gamespy-on* kell kutakodnunk ellenfelek után – újabb rosszpont a többi mellé.

A holnap markában

...vagyunk, türelmetlenül várjuk a játékhoz kiadandó patchet. Patch kell, mert a *Nightfire* bugos, nem is kicsit. Ajánlott például sűrűn menteni, mert James bátyó hajlamos beleszorulni egyes tereptárgyakba, és ilyenkor bizony se ki, se be, jöhet a visszatöltés. A sűrű mentés sem teljesen biztonságos: az állás betöltésekor (különösen az autosave-nél) gyakorta eltűnnek a fegyverek, és ott állunk egy szál semmiben a vicsorgó kommandósokkal szemben. A lelőtt ellenfeleknek néha repülni támad kedvük, és betonfalon-fémajtón-vasrácson átlebegve távoznak a mennyekbe – kétségtelenül vicces dolog, de nem hinném, hogy ez lett volna a fejlesztők eredeti szándéka. A célkereszt néha szintén szabadságra megy, aztán pár perc múlva visszatér – csupa olyan bug, amit a tesztelőknek észre kellett venniük, de a szoros határidő ugye...

Közeledik a lap alja, vonjuk hát le a végkövetkeztetéseket. A *Nightfire* nem rossz játék, csak kétségbeejtően közepes. Mondom ezt úgy, hogy volt szerencsém látni a konzolos verziót és az, fájdalom, de sokkal jobb játék a mi pécés inkarnációnknál. Tovább megyek: ha grafikailag nem is, de élvezhetőségében még az öregecske (öt éves) *Goldeneye* is a fejére lép. Az autós részek nagyon hiányoznak, kifejezetten idegesítő, mikor az egyik átvezető mozi motorzúgással ér véget, és tudod, hogy most valami jó kis autós-üldözős rész következne – de te mehetsz tovább lövöldözni. A sztori folyamatosságát is bontja kicsit a dolog, a Gearbox ugyan mindent megtett, hogy elvarrja a szálakat a játék kicsontozása után, de bizony több helyen is kilóg a lóláb. A *Nightfire-nek* vannak határozottan izgalmas pillanatai: a sífelvonóból folytatott harc a helikopter ellen, az atomrakéta-üzem elleni támadás (most lelőttem jól a gonosz Drake bácsi valódi terveit), vagy a menekülés a zuhanó liftből – de mindez sajna kevés ahhoz, hogy a játékot egy gyors végigjátszás után ne tegyük vissza a polcra, és ne porosodjon ott az idők végezetéig. Sovány hat pont az ott lent, nagyon sovány, kizárólag azért kapja, mert marha nagy szívem van, és momentán ez az egyetlen lehetőség arra, hogy Bonddá váljuk egy fertályórára a pécénk segítségével.

értékelés: **6**/10

1989
Licence to Kill
Kiadó: Domark
Formátum: C64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST, Amiga, PC



1990
James Bond - Lord Bromley's Estate
Kiadó: Domark
Formátum: ZX Spectrum

Q's Armoury
Kiadó: Domark
Formátum: ZX Spectrum

James Bond: The Stealth Affair (Operation Stealth)
Kiadó: Interplay
Formátum: Atari ST, Amiga, PC

1992
James Bond Jr.
Kiadó: THQ
Formátum: NES, SNES

James Bond: The Duel
Kiadó: Domark
Formátum: SEGA MegaDrive / Genesis, Game Gear, Master System

1997
James Bond 007
Kiadó: Nintendo / Saffire
Formátum: GameBoy

Goldeneye 007
Kiadó: Nintendo / Rare
Formátum: Nintendo 64
Tervbe volt véve, de soha nem jelent meg: Nintendo VirtualBoy

1998
Tomorrow Never Dies
Kiadó: Electronic Arts
Formátum: PlayStation

1999
007 Racing
Kiadó: Electronic Arts
Formátum: PlayStation
Tervbe volt véve, de soha nem jelent meg: Nintendo 64

2000
The World is Not Enough
Kiadó: Electronic Arts
Formátum: PlayStation, Nintendo 64
Tervbe volt véve, de soha nem jelent meg: PC, PlayStation 2, GameBoy Color

2001
James Bond 007 in... Agent Under Fire
Kiadó: Electronic Arts
Formátum: PlayStation 2, GC, Xbox

COSSACKS
BACK TO WAR

Fejlesztő: **GSC Game World**
Kiadó: **CDV Software Entertainment**
Eredet: **Ukrajna**
Minimum: **P 200, 32MB RAM, 1MB VRAM**
Optimum: **PII 233, 64MB RAM, 4MB VRAM**
Platform: **PC**
Honlap: **www.cossacks.com**



Az aranyló napfényben fürdő búzamezőt békésen ringatta a szél, a mélykék égen méltóságteljesen úsztak a hófehér bárányfelhők, a mezőn szinte csak a kaszák surrogása hallatszott, ahogy a parasztok vágták rendre a búzát. A távolból hallották, ahogy óránként kongat egyet a templom óriási harangja, a közeli kovácsműhelyből pedig csupán a szorgos mester ütemes kalapálása, és a fújtatók szuszogása szűrődött ki, mely azt jelezte nekik, hogy egyelőre béke van. Ám amilyen békés volt eddig a világ, éppoly baljós csend ülte meg hirtelen a vidéket. Először nem is tudták, hogy mi változott meg - aztán rájöttek. Elhallgattak a madarak, és a hangjukat az egyre erősödő fémes csörömpölés és a lovak nyerítése váltotta fel, a keleti égbolt pedig kezdett elsötétedni a felszálló porfelhőtől. Meglátták őket. A távolban, a délibáb remegésében már kivehető volt, hogy mi az, ami közeledik, mindent elsöprően és megállíthatatlanul. Ezer és ezer katona masírozott feléjük, hosszú, tömött sorokban. A gránátosok összetéveszthetetlen rikító vörös ruhája, a muskétások hivalkodó kék-fehér kabátja, a lovasság, ahogy peckesen ülnek a gyönyörű lovaikon... és a napfény, ahogy megcsillant a szuronyokon és a lándzsák hegyén, szinte megbénította a mezőn dolgozókat. A katonák méltóságteljes vonulása azonban hirtelen megváltozott. A sorok felbomlottak és a hömpölygő színes forgatag egy új formát kezdett felvenni. A hosszú menetoszlopból széles arcvonalba fejlődtek, és ekkor látszott csak igazán, milyen sokan is vannak. Mikor megszűnt a mozgás, és kezdett elülni a porfelhő, baljós csend ülte meg a vidéket. Hirtelen, mint az égzengés horkant fel a távolból egy erőteljes hang, és szinte ugyanebben a pillanatban a templom tornya hatalmas robajlással leomlott. Úgy látszik, ez volt a jel, mert ezután szűnni nem akaró sorozatban dörrentek fel az égzengésszerű hangok, a falut pedig sűrű füst kezdte elborítani...

Az elmúlt év tavaszán a semmiből bukkant elő egy fiatal ukrán fejlesztőcsapat műhelyéből a „Cossacks" néven befutott, azóta is töretlen népszerűségnek örvendő történelmi stratégiai játék. Időközben készült már hozzá egy kiegészítő, de a GSC csapat úgy látszik, nem hagyja az új és még újabb ötleteit pusztán elgondolás szintjén, hanem fel is vésik azokat arra a bizonyos „Arany korongra". Ennek köszönhetően üdvözölhetjük most a „*Back To War*" nevű kiegészítő lemezt, amihez már sokak megelégedésére nem szükséges az alapjáték birtoklása, mivel önálló játékként is futtatható. Hogy minek köszönhető ez a nagy népszerűség? Ezt kifejteni szinte lehetetlen egyetlen mondatban, és cikkírói mivoltomban ilyenkor vagyok igazán bajban - mikor egy tulajdonképpen „kiegészítő" csomagról írok kritikát, nem tudhatom, hogy aki ezen sorokat olvassa, netán éppen az alapjáték rajongó-táborához tartozik, vagy még csak nem is hallott róla, hiszen tudjátok: egy újszülöttnek minden vicc új. Nos, hogy a kecske is jóllakjon, és a káposzta is megmaradjon: megpróbálom lényegre törően felidézni magát az alapjátékot...

Egy kis visszatekintés

A *Cossacks* tehát stílusát tekintve egy valós idejű stratégiai játék, amiben a műfaj szabályainak megfelelően gyűjtögetni és építgetni kell, és saját magunk gyártjuk, fejlesztjük a csapatainkat. A gyűjtögetéshez, építéshez a parasztok sietnek a segítségünkre, a különböző egységeket a megfelelő épületben lehet legyártani, a fejlődéshez pedig alaposan kidolgozott technológiai fa adja az alapot. Az idő múlásával és a felhalmozott anyagi javak függvényében van lehetőség a különféle, sokszor egymástól nagyon is függő tudományok kifejlesztésére, és ezek függvényében válnak az egységeink egyre erősebbé és nagyobb tudásúvá. Mindezt a fejlesztőcsapat valós történelmi korba, pontosabban a XVI.-XVIII. század Európában zajló történelmi eseményei közé helyezte olyan pontossággal, amennyire csak a történelemkönyvek és a korabeli krónikák által nyújtott útmutatások alapján lehetséges volt (***Szelíd mosoly*. – Reiker**). Hogy ne csupán egy újabb *AoE* klón legyen a játékból, a srácok mindemre rátettek pár lapáttal, és bedobtak néhány olyan újítást, ami valóban egyedivé teszi a művüket a sok hasonló játék között. Ez pedig nem más, mint a korhűség tökéletesítése. Az szinte természetes, hogy az épületek és az egységek pontosan úgy néznek ki, ahogy az adott korban, ám ezt kiegészítették azzal, hogy a stratégia és a harcmodor is a kornak megfelelő. Fontos szerephez jutnak hát a parancsnokok, akik a különféle alakzatokba és formációkba vezénylik az irányításuk alatt lévő csapato(ka)t, és a nemzetre jellemző zenészek, akik lelkesítő harci indulókkal, vagy éppen pergő dobszóval a harci morált emelik nem kis mértékben. Jól megfigyelhető mindez egy ütközetben, ahol egy parancsnok által vezényelt dragonyos század akár áthatolhatatlan sorfalat képes vonni a rendezetlen hordákban rárohanó ellenséges gyalogság, vagy akár még a lovasság előtt is. Minden egységnek megvan a maga speciális tulajdonsága, ami révén célszerű őket valóban arra használni, amire akkoriban valóban bevetette őket egy ütközet parancsnoka. Csak hogy néhány példát említsek: a névadó kozák könnyűlovasság - ami olcsó, kevés nyersanyagba kerül, és így nagy tömegben, gyorsan legyártható, - legjobban a parasztok ellen, vagy az ellenséges tüzérség elfoglalására, esetleg az ellenség oldalba, vagy hátba támadására használható, éppen gyorsaságuk miatt. Egy muskétás, vagy egy dragonyos század a nehézlovasság rohamát tudja eredményesen visszaverni (persze megtámogatva a tüzérségi zárótűzzel), míg a mozsárágyúk a látóhatáron kívülről képesek percek alatt romhalmazzá lőni bármilyen épületet. Mint azt említettem, az őrizetlenül hagyott tüzérség, a gazdasági épületek és a parasztok elfoglalhatók, megbénítva ezzel az ellenség gazdaságát, illetve önmaga ellen fordítva saját ágyúit. A változatosság és a megunhatatlanság érdekében egyszerű küldetéseket, kampányokat és véletlen küldetéseket választhatunk a játék elején, illetve többjátékos módban – helyi hálózatban, vagy a Világhálón, - „Deathmatch" vagy történelmi ütközetek közül választhatunk Az egyszerű küldetések többnyire történelmi csatákat dolgoznak fel Európa háborúiból, vagy egy élesebb helyzet elé állítanak minket: kevés a nyersanyag, népes az ellenség tábora. A kampányok egy-egy nép történelmének valamely epizódját dolgozzák fel: angolok kalandjai az Újvilágban, ukrán nemzeti ébredés, stb. Ezekben sokszor adódik olyan, hogy nincs lehetőségünk termelni és építeni, csak a meglévő egységekkel tudunk operálni, akik nincsenek is sokan - így állítva a játékost elég nehéz helyzetbe. A véletlen küldetéseknél és a multiplayer kizárólag a harc kedvéért vívott ütközeteiben pedig kedvünk szerint állíthatjuk be az induló feltételeket, és a játék körülményeit.

A játék grafikája egyszerűen gyönyörű, és ezt az apró részletekben lehet igazán felfedezni. A játékterep kidolgozottsága nem hagy semmi kivetnivalót maga után, ráadásul a kialakított terepviszonyok valóban befolyásolják az egységeink mozgását, a tüzérség pedig egy magaslatról messzebbre tud ellőni. A legszebb azonban a tengeri egységek kidolgozottsága. Nem elég, hogy a hajóknak még a kötélzete is látszik: a hullámzó tengeren látszik a hajók árnyéka, a mozgásuk pedig teljesen valósághű, ami leg-









jobban az evezős gályák mozgásán látszik, mivel minden evezőhúzáskor egy kicsit felgyorsulnak. A lövések és a robbanások effektusai is szemet gyönyörködtetőek. Egy dragonyos század, vagy éppen egy ágyús naszád sortüzekor a fegyverekből kicsap a torkolattűz, becsapódáskor pedig szinte szétfröccsennek a célról leforgácsolódott darabok, és mikor felrobban egy épület, nem csupán egy üres kráter marad a helyén, hanem egy ideig egy üszkös romhalmaz, vagy éppen leomlott és kiégett falak - a tengerben pedig látszik az elsüllyedt hajóroncs. A látványt jól kiegészítik az eseményeket követő hangok, melyekről nyugodtan állíthatom, hogy tökéletesebbel még nem találkoztam. Különleges helyzetemből adódóan hallottam már valódi ágyúk sortüzét, és kijelenthetem, hogy a játékban szinte tökéletesen úgy szólnak a lövegek, mint az igaziak, és egy vágtató lovas század dübörgése is szinte megszólalásig visszaadja azt, ahogy a valóságban hallatszik. Mindezeken túl minden eseménynek és épületnek sajátos hangja van. A templomtoronyból időnként harangszó hallatszik, a kovácsműhelyből a mester kalapálása; egy skót csapatot figyelve például hallani a dudák sírását, a barakkokból pedig mindig a nemzetre és a korra jellemző zene szűrődik ki. Minden eseményt valamilyen hanghatás követ, amiből egy rutinos játékos rögtön tudja, hogy mire kell odafigyelnie, anélkül, hogy a képernyő bal alsó szélén elolvasná a - sajnos elég rövid ideig felbukkanó, - figyelmeztető üzenetet. Röviden így tudnám összefoglalni az alapjátékot, és az eddig leírtak szinte egy az egyben érvényesek a kiegészítőre is, csak a fiúk beépítettek néhány újítást, és a már lejátszott kampányok helyett adtak most nekünk száz egyénileg játszható küldetést meg egy pályaszerkesztőt, míg elkészül a *Cossacks II*.

Kicsit más, kicsit jobb

Kezdjük talán az újdonságokkal, mindjárt az oktató küldetésekben. Az alapjátékban lépésről lépésre magyarázta a program - többnyire csak szövegesen, - hogy mit és hogyan kell csinálni, leírta minden egységnek a főbb tulajdonságait, bemutatta a képességüket, elmagyarázta, melyik épület mi célt szolgál. A kiegészítőben nem csak részletesebben magyaráz, hanem kis feladatokkal be is mutatja mindazt, amit meg akar tanítani. Ha azt csináltad, amit kért a program, akkor azt egy felbukkanó ablakban nyugtázza, majd adja a további instrukciókat. Ez a rész - legalábbis számomra, - sokkal gördülékenyebb és egyértelműbb lett. Amit sajnos erősen hiányolok az új oktató módban, az a stratégia és a csapatok használatának bemutatása - ezt javaslom az első részben megtanulni. A játékban megtalálható épületek és egységek semmit nem változtak, az egyszemélyes küldetések száma viszont - mint azt említettem, - százra emelkedett. Egy ilyen küldetést kiválasztva beállítható a nehézségi fokozat, majd részletes magyarázat olvasható az éppen zajló eseményekről, melyekbe hamarosan belecsöppenünk. A „Random Map" menüpont alatt a lényegen nem változtattak, viszont megjelent két új dolog. Az első, hogy a térkép méret akár a négyszeresére is növelhető - amihez már kevés a minimális konfiguráció; legalább 256 MB RAM és erősebb processzor kell, - a második pedig az, hogy megjelent egy „Additional Options" nevű menüpont, ahol még tovább lehet az induló szituációt variálni. Például az indulási opciókhoz külön meghatározható, hogy legyen-e kezdettől hadsereg, az mekkora legyen; tornyaink legyenek, esetleg hatalmas paraszt sereg, netán ágyúk, vagy éppen XVIII. századi barakk. Ezek közül csupán egy választható. Beállítható továbbá, hogy legyen-e a játékban kémballon, hány perc legyen a békeidő, a XVIII. század elérhető legyen-e akár azonnal is, vagy sem; saját oldalra állíthatók e az ellenség ágyúi, a parasztok, valamint az automatikus mentés hány percenként történjen. Kibővült a választható nemzetek száma is, mivel megjelentek a bajorok, a dánok, svájciak és a magyarok. A multiplayer részt kibővítették a „VIZOR" rendszerrel, aminek a lényege, hogy egy szerverre kapcsolódva módunkban áll megfigyelőként részt venni az ütközetekben, ami tapasztalatszerzésre és tanulásra remek dolog, hiszen nem kis tudás kell vagy nyolcezer katonát mozgatni egy gigantikus méretű csatatéren. A többjátékos módban a „Deathmatch" rész változatlan maradt, a történelmi ütközetek közül kiesett a 7 éves háború, kiegészült viszont két újabbal, a második Hugenotta háború és az Angol polgárháború 2-2 csatájával. Kijavították azt a hibát is, hogy egy csapatnak parancsot adva a klikkelés helyén eddig nem volt visszajelzés. Van azonban, ami továbbra sem változott. Itt is csak 256 színben pompázik minden, az automatikus mentés kizárólag a véletlenszerű pályákon állítható - a „Pause" felirat pedig továbbra is ott díszeleg a képernyő közepén, ha megállítjuk a játékot, hogy kiadjuk az egységeinknek a parancsokat, amire garantálom, hogy szükség is van, mégpedig elég sűrűn :). A küldetések ugyanis: nehezek. Még könnyű fokozatban is képes a számítógép oly mértékben megizzasztani, hogy időnként olyan érzésem volt, erősen csal a drágám.

Kozákok

Maga a kozák szó orosz eredetű, és egy harcos törzs neve volt. A jelentése eredetileg az orosz nyelvben kóborlót, martalócot jelentett, de „a szabad ember" értelemben is használták. Az idők folyamán etnikai fogalommá nőtte ki magát, a szorosabb értelemben vett mai Ukrajna - régen a Zaporozsjei királyság - területén élő harcos népcsoportok viselték ezt a nevet.

A kozák név legkorábbi előfordulása a történelemben 948-ra tehető. Ekkor a Dnyeper deltája körül laktak és halászattal, hajózással foglalkoztak. Szabad, független nép volt, és náluk a közösség minden tagja egyenlő jogokat élvezett; mind a földbirtok, mind a nyáj közös volt. Csak mikor először mentek háborúba, választottak maguknak vezért, akinek diktátori hatalmat adtak. Ő volt Ataman Kocsevoj, kiről később a parancsnokok kapták a nálunk is ismert „atamán" nevet. A kozákok gyakorlatilag évszázadokon keresztül harcoltak a lengyel király csapatai ellen, mignem 1647-ben Chmielnickij több győzelmet aratott a lengyel csapatok fölött, és kikényszerített János Kázmér királytól egy szerződést, melyben a kozákok visszakapták jogaikat és szabadságukat. Mivel a lengyelek ezt a szerződést rövid időn belül megszegték, Chmielnickij 1653-ban az orosz cárhoz, Alexej Mihajlovicshoz fordult, és Moszkvában szövetséget kötött vele, miszerint Ukrajna, vagyis a kozák nép Oroszországhoz csatlakozott. Így vesztette el Ukrajna függetlenségét, és vált a Cári birodalom részévé.

„A kozák vendégszerető, bátor és vállalkozó, kalandos szellemű nép. Vallásuk az ortodox, kik a cárban egyházi és világi uralkodójukat tisztelik, a cár helytartói az atamánok és a pópák. Az egykori martalócokból hatalmas földművelő nép vált, amely már csak a katonai szervezetében emlékeztet a régi kozákságra. A kozák nép kitűnő lovas és egy részük állandóan be van osztva az orosz sereg lovasságába. A falvak kötelesek évenként meghatározott számú legénységet kiállítani, kiket az állam fizet és lát el, de fegyverzetüket és a lovaikat maguknak kell beszerezniük. Fegyverzetük a lándzsa, a puska, és a sajátszerű ólomgombos bőrostor, ami hasonlít ahhoz, amit a régi krónikák a hunok és az avarok fegyvereinek írtak le. A kozák csapatok tisztjei a saját népük főnemességéből kerülnek ki....", szólnak a krónikák a kozák népről.

Csak nehogy ráunjatok

Ha valakinek nem lenne elég a beépített 100 pálya, akkor neki találták ki a beépített pályaszerkesztőt. Ebben, mint ahogy az elvárható, az összes pálya átszerkeszthető, vagy akár teljesen újakat is készíthetünk. A pályaszerkesztő használatához mellékeltek egy alapos kézikönyvet; bár aki saját pálya generálására adja a fejét, annak nem hiszem, hogy szüksége lenne rá, mert annyira egyértelmű és egyszerű a kezelése. Egyre azonban vigyázni kell. A pályaszerkesztő ad egy alapösszeget, és a pályára előre elhelyezett épületek és egységek árát (fa, kő, arany) kapásból le is vonja belőle. Az elhelyezett egységek ráadásul a pálya építése, csinosítása alatt fogyasztják a kajakészletet. Az így módosított, illetve készített pálya akár azonnal ki is próbálható még a szerkesztőben, de természetesen a játékból is meghívható. Röviden ennyi az újdonság a kiegészítőben, és ezek után kíváncsi leszek, mi mindent tesznek még ehhez hozzá a következő részben, ami a Napóleoni háborúkról fog szólni. Több tízezer rajongó várja tárt karokkal, s velük együtt kíváncsian várom én is, hiszen ritka gyöngyszem az RTS-ek között az olyan, ami ilyen mértékben képes a szürkeállományt megmozgatni, és közben ilyen csodálatos látványban és hanghatásokban lehet részünk.

Clemi

értékelés: **8**/10

RALLISPORT CHALLENGE

Fejlesztő: **DICE**
Kiadó: **Microsoft Game Studios**
Eredet: **Svédország**
Minimum: **PIII 733, 128MB RAM, 32MB VRAM**
Optimum: **PIII 933, 256MB RAM, 64MB VRAM**
Platform: **Xbox, PC**
Honlap: **www.microsoft.com/games**









Szerkesztőségünkben járt Borsi Gergely autóversenyző, aki 2002-ben sikeresen megszerezte az A8 kategória rally-bajnoki címét. Ha már itt volt, játszott egy bő órát a *Microsoft RalliSport Challenge-el*, kipróbált jó pár járgányt a Beetle-től a Focuson keresztül az általa jól ismert Mitsubishi Evo 6-osig; csapatott murván, aszfalton és jégen is. Természetesen nagyon kíváncsiak voltunk a véleményére, hiszen nem sok autóversenyző tapasztalhatja meg milyen ugyanolyan autóval menni egy szezont a pályákon és próbálgatni azt egy játékban (Miért ne tapasztalhatná? Jobb esélyekkel indul, mint aki nem autóversenyző... :) – Reiker). „A látvány, az autók kidolgozottsága nagyon szép, azt hiszem a legszebb, amit láttam." A vezethetőségről már nem volt ilyen jó véleménnyel, bár a legelső jégversenyen is alaposan lehagyta az ellenfeleket. Láthatóan élvezte, hogy eddig nem próbált autókkal is száguldhat, továbbá azt, hogy nem kell vigyázni rájuk, hiszen nem sokat sérülnek: „egész jól bírják a strapát" – mondta mosolyogva. „A kormányzás furcsa, egy métert sem megy egyenesen az autó, az ellenkormányzás hatása eltúlzott. Ha hosszú váltót állítunk be, az ötödik-hatodik túl hosszú, negyedik sebesség után nagyot ejt a fordulatszám, egy húzósabb kanyarban felváltáskor eltűnik a nyomaték."

Az aszfaltpályák vonalvezetése, a felület tapadása elnyerte tetszését (valószínű közelíthet az igazihoz), de főleg a mediterrán pályák látványvilága és hangulata ragadta magával. Gergő szerette volna kipróbálni a játékban található erősebb autókat is, de rövid látogatása alatt erre már nem maradt idő. Talán majd jövő héten...



Roll On: Borsi Gergő

Egy olyan autós játékkal jelent meg a Microsoft, amelyben a különféle rally kategóriákat összegyúrva tálalja elénk. Van sima rally, rally-cross, jégverseny és hegyi verseny, ez utóbbiból a tőlünk távolabbra divatos murvás változat. Épp csak a név nem stimmel: i betűvel írták a rally-t.

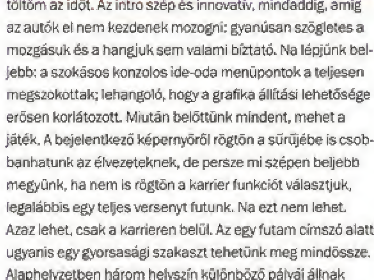
A fejlesztő cég a DICE, azaz a Digital Illusions nem szokott arcade játékokkal lelombozni minket, elég csak a szűk körben kultikussá lett *Rally Masters-re* gondolni **(Vagy a flipperekre?! – Reiker)**. Akkor, amikor az a játék megjelent nem sok hiányzott az átütő sikerhez: néhány bug felszámolása és egy jó kiadó. Most itt az új felállás: az új DICE rally játékot a Microsoft forgalmazza, persze ez nagyban köthető ahhoz, hogy először Xbox-ra jelent meg a gáma. Megjelenéskor ki is próbáltam, de egy-két órányi játék arra sem volt elég, hogy rendesen megszokjam a gamepad használatát. Most megjött a PC-s változat (3 CD!), nosza, nézzük mire is lett elég a svédek igyekezete.

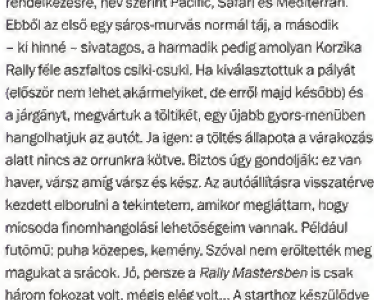
Először is

Még mielőtt valaki lehurrogna: én billentyűzettel játszom amióta az eszemet tudom. Azt vallom, hogy egy jó játékot (de akár rosszat is) meg lehet írni úgy, hogy az billentyűzetről is élvezetesen játszható legyen. Példának ott van megannyi program a kezdetektől napjainkig, a *Screamer 2-től* a *CMR2-ig*. Tehát ezt az oldalát is le lehet tesztelni, sőt le is kell. Nem mintha nem tudnék kormánnyal játszani, a csuklómon lévő órát is egy kormányos szimulátor-összecsapáson nyertem (az időmérő nem műanyag és nem digitális). Na ennyit az önfényezésről.

A program

Jókora installal kezdődik - 3 CD, mint már említettem, telepakolja a vinyómat a zenével. Lelke rajta, úgyis lehalkítom, még a végén valaki bejön a dolgozószobámba és a zenebonát hallva azt hiszi, valami arcade butasággal töltöm az időt. Az intro szép és innovatív, mindaddig, amíg az autók el nem kezdenek mozogni: gyanúsan szögletes a mozgásuk és a hangjuk sem valami bíztató. Na lépjünk beljebb: a szokásos konzolos ide-oda menüpontok a teljesen megszokottak; lehangoló, hogy a grafika állítási lehetősége erősen korlátozott. Miután belőttünk mindent, mehet a játék. A bejelentkező képernyőről rögtön a sűrűjébe is csobbanhatunk az élvezeteknek, de persze mi szépen beljebb megyünk, ha nem is rögtön a karrier funkciót választjuk, legalábbis egy teljes versenyt futunk. Na ezt nem lehet. Azaz lehet, csak a karrieren belül. Az egy futam címszó alatt ugyanis egy gyorsasági szakaszt tehetünk meg mindössze. Alaphelyzetben három helyszín különböző pályái állnak rendelkezésre, név szerint Pacific, Safari és Mediterran. Ebből az első egy sáros-murvás normál táj, a második – ki hinné – sivatagos, a harmadik pedig amolyan Korzika Rally féle aszfaltos csiki-csuki. Ha kiválasztottuk a pályát (először nem lehet akármelyiket, de erről majd később) és a járgányt, megvártuk a töltikét, egy újabb gyors-menüben hangolhatjuk az autót. Ja igen: a töltés állapota a várakozás alatt nincs az orrunkra kötve. Biztos úgy gondolják: ez van haver, vársz amíg vársz és kész. Az autóállításra visszatérve kezdett elborulni a tekintetem, amikor megláttam, hogy micsoda finomhangolási lehetőségeim vannak. Például futómű: puha közepes, kemény. Szóval nem erőltették meg magukat a srácok. Jó, persze a *Rally Mastersben* is csak három fokozat volt, mégis elég volt... A starthoz készülődve











újabb meglepetés vár: társaságot kaptunk! Négyen futunk neki egyszerre a távnak, ami egy hagyományos gyorsasági szakaszon bizony szokatlan dolog. Nem maradt hátra más, mint elindulni.

A vezetés

Először is a hangok. Botrányos, hogy nem bírja a progi a hangokkal lekövetni a motor felpörgését. Olyan összevissza sápítozik igyekezetében, mintha egy szintetizátoron különböző gombokat nyomogatnék: semmi összefüggés, nem folyamatosan vékonyul el a hangja a motornak. Ez főleg a start előtt feltűnő, menet közben elviselhető szintre kúszik vissza - nyenyergés, és közben némi zörgéssel, váltócsattogással, kipufogó-durrogással próbál a játék levenni a lábamról.

Az irányítás rejt néhány furcsaságot. Az életből merített tapasztalataim azt mutatják, hogy egy erős négykerékhajtású autó, főleg ha önzáró differenciálművekkel van ellátva (köznevén sperdifi), laza talajon néha igen nehezen akar befordulni a kanyarba. Ha az ember nem lengette be a járgányt a kanyar előtt, akkor komótosan követi a kormánymozdulatot és némi kormánycibálás és gázrugdosás hatására hajlandó kitenni a fenekét. Ez nagyjából így van ebben a programban is, csak épp esetenként alaposan eltúlozva. Néhány pálya bizonyos kanyarjaiban – de ott mindig, – szinte egyenesen megy a járgány tovább. Lehet koppig fordítva a kormány, játszhatunk a gázzal, de még a fékkel is, nem hajlandó befordulni, egészen addig, amíg kábé húszra le nem lassultunk. Bosszankodtam miatta nagyon, de gondoltam, jó, hát én sem tudhatom ez a Subaru épp' hogy fordulna el a valóságban, ilyet ilyen talajon nem vezettem... A turpisság akkor derült ki, mikor nyertem egy Renault 5 Turbo bonuszautót. Na most, ez egy középmotoros, hátsókerék-hajtású törpördög, amely hogy-hogy nem, épp ugyanúgy tolta az elejét, mint a többi. Álljon meg a hegyimenet, ennek a kocsinak elöl se sperdifi, de még kihajtás sincs! Ez az autó deklaráltan másképp viselkedik, azaz másképp kéne viselkednie, de itt egy kaptafa... A fizika tehát bugos, semmi kétség :(.

Az autók

Nagyjából minden itt van, ami szem-szájnak ingere. A hagyományos rally autókkal indul a paletta, van szívómotoros F2-es Citroen, turbós A8 kategóriájú Ford, aztán egy rakat WRC, egy kakukktojással: a Subaru Impreza bizony csak szériamodell (azaz N-es). Ha megnyerünk egypár versenyt a karrier-módban, egyre tovább bővül a választék, az autók nagy része pedig szerencsére már azelőtt megsasolható, mielőtt hozzájutunk. Így mindig marad motiváció, hogy ehhez vagy ahhoz a verdához hozzájussunk. Néha persze az ölünkbe pottyan egy bonusz kocsi, így jártam a fent említett kicsi Renault-val is. Az alapban megkapott autók után csoportokban érdemelhetjük ki a rally-cross, a hill-climb, a régi B csoportos és végül a legerősebb szörnyetegeket például Nobuhiro „Monster" Tajima majd' ezer lóerős Suzuki versenyautóját, amellyel a Pikes Peak nevű hegyiversenyen is indult.

Mivel az autók felépítésben, technológiában nagyon különböznek, azt gondolhatnánk, hogy a játékbeli vezethetőségben is alaposan eltérnek majd egymástól. Gondolhatnánk, de tévednénk. Azonkívül, hogy a háromszáz lóerős „alap" autókhoz képest a nyolc-kilencszáz pacis változatok csak a tempóban hoznak javulást, az irányíthatóság ugyanolyan az összes kocsinál. Persze a legerősebbekkel már csak nagyon óvatosan érdemes menni, leginkább egy rakéta terelgetéséhez hasonlít; vagy gázt adsz, vagy kanyarodsz. Itt mutatkozik meg egy újabb furcsasága és hiánya a programnak: amikor a navigátor mondja az itinert, csak a kanyar erősségét és a pálya egyéb adatait mondja be, de arról hallgat, hogy milyen távolság van a kanyarig. Így viszont csak abból indulhatunk ki, hogy „ha most bemondta, akkor... ööö... most fékezek", tehát érzésre megy, ami a precíz autózást lehetetlenné teszi, hiszen az erősebb kocsikkal nyilván máshol kell fékezni. Ha jó eredményt akarunk elérni, akkor alaposan be kell gyakorolni a pályát, mondhatni jobb, ha egy az egyben megtanuljuk. Az egészben csak az a legszomorúbb, hogy a rally lényege az lenne, hogy max. háromszor láttuk a pályát, aztán egy nagyon részletes itiner alapján végigrohanunk rajta, tehát pont a sport értelmét sikerült elhagyni. Ez így már nem rally, inkább csak ralli, ahogy a címben is írják, ugyebár.

A látvány

Talán ez a legerősebb része a játéknak, talán túlságosan erős is. Madarak reppennek fel (mindig ugyanott és ugyanakkor) a dzsindzsásba kirepülve derékig érő gazban kereshetjük az elvesztett nyuszitojást, már csak az útra berohangáló nézők hiányoznak. Az út szélére kitett reklámtáblákat elsodorhatjuk, tehát még tájat rendezni is lehet. Cserébe olyan kemény gépigénye van a játéknak, hogy az már szerintem túlzás. Főleg, ha figyelembe vesszük a grafika beállítási lehetőségeit, vagyis inkább annak hiányát: a beállítási rendszer primitív, a finomhangolásnak még a gondolatától is távol jár. És akkor jöjjenek a hiányosságok: a törésmodell úgy ahogy van elavult, az ablak ugyan kitörik, és a lámpák is lecsoffadnak egy-egy keményebb testi érintkezés után, de semmi „elhagyom a lökhárítót" vagy „hova lett a motorháztető". Ennél még a *Colin 2* is többet tudott (nem beszélve arról, hogy ott a naviga bemondja hány méter van a következő kanyarig). Az autó sérülése kimerül abban, hogy itt-ott behorpad...

A navigátor kezében nemhogy nincsen itiner, ami alapján mondja az utat, de láthatóan ő is legszívesebben a kormányt markolná: a sofőr és a naviga test-modellje ugyanaz, épp csak a volán hiányzik az utóbbi előrenyújtott kezéből, így viszont a transzba esve a nagy semmit fogdossa.

Itt a vége

A DICE-tól igazából egy jobb programot vártam, a *Rally Masters* óta nem sok fejlődést tapasztalhatunk. A látvány szép, de a játszhatóság néha erősen megkérdőjelezhető. Néhány dologban pedig a lemaradás több, mint kínos - a hangok, a törésmodell már nem csúcsszintű, az irányítás anomáliájáról nem is beszélve. A szép autópark a régi rally-ikonokkal szinte tökéletesen teljes, és a pályák is változatosak, de ez ma már kevés. Cukormázba csomagolva, ha nem is keserű ez a pirula, a szavatossága lejárt, semmi kétség: itt-ott dohos az íze a terméknek.

Putz Patrik

értékelés: **4**/10

EMERGENCY 2
THE ULTIMATE FIGHT FOR LIFE

Fejlesztő: **Sixteen Tons Entertainment**
Kiadó: **Take-Two Interactive**
Eredet: **Németország**
Minimum: **PIII 600, 128MB RAM, 16MB VRAM**
Optimum: **Nincs adat**
Platform: **PC**
Honlap: **www.emergency2.com**









Ültem a kényelmes forgó fotelban, és néztem a vezérlőpulton a sok lámpát, meg LEDet, melyek most sötéten néztek vissza rám, mintha nem is működnének. A többiek épp most mentek ki, hogy igyanak egy kávét. Már megint egy unalmas este, gondoltam, és akkor belehasított a csendbe az egyik telefon csöngése. Az automatikus magnó azonnal elindult, és én szinte abban a pillanatban lecsaptam a vijjogó telefonra, nehogy egy pillanatot is késlekedjek. „Halló.... halló... jöjjenek azonnal... kapitális baleset történt az autópályán... a sűrű ködben felborult egy tartálykocsi, és egy csomó autó egymásba rohant... mindenhol köd, füst, és a sebesültek jajgatása..." hallatszott a telefonkagylóból, és a kihangosító hangszóróiból. Mint a méhkas, mikor egy idegen tárgy kerül belé, úgy élénkült meg szinte egy pillanat alatt az irányítószoba. A srácok már tudják a dolgukat. Mindenki nyúlt a megfelelő telefon után, és már adták is ki az utasításokat a megfelelő mentőegységeknek...

Bizony eltelt már négy év, mióta először találkoztunk, a *„Vészhelyzet"* első részével. Akkor, mintegy merőben újszerű ötletként jelent meg a játékpiacon, és bár volt némi visszhangja, átütő sikert nem tudott magának elkönyvelni. Most az újabb verzióval nem titkolt szándéka a kiadónak, hogy az akkor elmaradt siker eljöjjön végre. Az eltelt évek alatt sokat dolgoztak a programmal - kibővítették, alaposan átszabták, de hogy sikeres lesz-e, azt megjósolni nem tudom - bár van némi sejtelmem, főleg miután néhányszor csaknem benyomtam egyet a monitoromnak. Hogy mi az, ami más lett benne? Nos először is a legfontosabb részt, a vezérlő központot teljesen átszabták. Anno az első részben egy régi tűzoltósági épülethez hasonló hodályban hesszeltek a mentősök, a tűzoltók, a rendőrök, és az autómentő vezetője. Mostanra – igaz, még építkezés folyik a területén, – egy komoly, több hektáros bekerített területet vett birtokba a csapat, és minden csoport külön modern épületet kapott. Az első részben tulajdonképpen nem is volt vezérlőszoba, csupán a monitor alján és a szélén volt egy-egy sáv, ami a csoportok irányítására szolgált, most pedig egy korszerű vezérlőszobába költözött a diszpécser szolgálat, ahol monitorokon lehet figyelemmel kísérni az eseményeket, és egyetlen kattintással bármelyik csoportot, illetve helyszínt elérhetjük. Az első részben a kivonult egységeknek a képernyő szélein megjelenő szövegre kattintva adhattunk utasítást, most pedig a megfelelő járműre, vagy a személyzet valamelyik tagjára kattintva felbukkanó menüből választhatjuk ki, hogy mit csináljanak. A grafikai megjelenítés is teljesen megváltozott, hiszen minden felülnézeti 3D-ben látható, van napsütés, köd, eső, éjszakai sötétség, a személyzet, a járművek, a környezet sokkal aprólékosabban és részletesebben kidolgozott, sőt még zoomolható is a képernyő, ami nagyban hozzájárul a könnyebb kezeléshez, sőt némelyik épületbe még be is lehet menni. A második részben 25 szituációt kell megoldani, amelyekben a valóságban is előforduló, vagy olyan szituációkon kell úrrá lenni, ami bár még nem történt meg, de bármikor bekövetkezhet (**„You're an accident waiting to happen, You're a piece of glass left there on the beach."**, **U2: *„Who's Gonna Ride Your Wild Horses"*** – **Relker**). Van itt egyszerű autóbaleset, bankrablás, tömegszerencsétlenség ködben az autópályán, felrobbant olajvezeték, égő olajfinomító, terroristatámadás az elnöki konvoj ellen, vonatszerencsétlenség, súlyos környezetszennyezés egy atomerőműből, árvíz, gázrobbanás, lezuhant repülő, egyszóval a paletta meglehetősen széles. Mindezen helyzetek megoldásához kapunk több mint 20 különböző tűzoltó egységet, tíz különféle mentőegységet helikopterrel és mentőkutyás csapattal, több mint tíz különféle rendőri különítményt pszichológussal, páncélozott járművekkel, mesterlövészekkel. A speciális alakulatok a napjainkban létező összes különleges berendezést használhatják, úgyhogy a feladatok megoldásához részetekről csupán a gyorsaságot és a szervezőkészséget kell hozzátenni - erőben és eszközben nem lesz hiány.
Mindezek ellenére mégis azt kell mondanom, hogy a várva várt siker valószínűleg most sem fog eljönni. Hiába a látványos grafika, hiába a sokféle eszköz és jármű, az irányítás mégis nehézkes, és egyes feladatoknál szinte idegesítő, hogy mindenkinek minden lépését külön meg kell szabni - még a rendőrök sem lőnek vissza, hiába lőnek rájuk, – és az eligazítás alatt kapott információ, sőt még a tipp sem segít igazán abban, hogy elsőre megoldható legyen bármelyik szituáció. Ráadásul mindehhez még az is hozzájön, hogy az átvezető animációk indeo formátumúak, ami jelen változatában olyan iszonyatos erőforrás igényes, hogy még a legkomolyabb gépeket is képes térdre kényszeríteni, és valami hiba is csúszott a sorok közé, mert 3-4 újbóli lejátszás után teliszemetelik a memóriát, amitől a program iszonyúan elkezd szaggatni, úgyhogy a küldetések néhány elbukása után javaslom, inkább indítsátok újra a gépet. Egy másik fontos tanács! Mielőtt elkezdtek egy új feladatot, mentsetek egyet, mert menet közben nincs automatikus mentés, és egy programfagyás után – sajnos elég sűrűn előfordul, – lehet elölről kezdeni az egészet, az első feladattól.
Végül is az ötlet most sem rossz, a megoldandó helyzetek érdekesek, a megjelenítés egész jó, az irányító központ már majdnem a helyén van, csakhogy a valósághoz mindennek semmi köze, hiszen egyszerre képtelenség vagy 15 embert, és 3-4 különböző feladatra szakosodott csapatot irányítani, márpedig itt arra lenne szükség, szinte minden küldetésben.

Clemi

értékelés: **5**/10




00
nigh



7
htfire



- Fejlesztő: Mirage
- Kiadó: Cenega Publishing
- Eredet: Lengyelország
- Minimum: PII 433, 128MB RAM, 8MB VRAM
- Optimum: PII 433, 256MB RAM, 8MB VRAM
- Platform: PC
- Honlap: www.anotherwar.com

ANOTHER WAR



És hogy van a felesége?



Pre-renderelt dolgozószoba, pre-renderelt rendetlenséggel



Odabent paranormális tevékenységek zajlanak



Nah, kér még valaki?



Ugye, te álruhás ellenálló vagy, szivi?

Egy másik háború. Valami *Diablo-szerű* egérgyilkolás, szólt az intelem. A fejlesztő természetesen agyondicsérte gyermekét, enyhe szülői túlzással, ahogy az ilyenkor elvárható. A Mirage szerint ugyanis fantasztikus történetvezetésű, csodálatos grafikájú és játékmenetű produktum ez, amely a második világháborúban játszódik, és minden eddigit felülmúl. Mert egyedi. Mert poénos. Mert taktikás és ügyességet igénylő, egyszerre. Na hiszen! Az intelem igazat szólt: bár a program szerepjátéknak lett kikiáltva, ez csupán egy hack & slash, nem több. És még annyi sem.

Mint említettem, a második világméretű összezördülés egyik füstös, francia kiskocsmáját kihasználva meséli el emlékeit a kém, aki megjárta az ellenséges vonalakat, de vesztére nyakon csípték, és kénytelen volt a börtönöket is megjárni pedig sokrétű, de egy volt: szabadulni erről az átok helyről (**Rákérdeztem, ez egy körmondat. Állítólag értelmes :). – Reiker**). Egy teherkocsin érkezett a városka fogadójába, ahol titkos találkozója volt egy másik ügynökkel, ám előbb megpróbálta felszedni a pincérkisasszonyt (mindhiába), és tárgyalt a tulajdonos Renével (halló?!) a sajthiányról, hogy ejnye, milyen jó pénzeket fizetne pár kilócskáért. Na, ezután lépett oda ahhoz a bizonyos asztalhoz, amelynél az ellenállás prominens személye tartózkodott, valamiért rendkívül fokozott stresszhelyzetben. A beszélgetés közben befutottak a németek is, kivételesen nem egy esti borozás céljából. Emberünk a cellájában tért magához, ahol megkezdte a krumpli módszeres pucolását, mert mivel enni azért csak kell valamit...

A nemzetközi sajthelyzet fokozódik. Miután ugyanis beletanultam az irányításba, rengeteg sok sajtot találtam a kazamatákban, más szavakkal: kiderült, miért hiánycikk eme tejtermék. De ne kalandozzak el, az irányításról volt szó, no meg persze arról, milyen nagy erőfeszítésébe kerül az átlagfelhasználónak beletanulnia, hogy a jobb gombbal interaktolhat, míg a ballal megfigyelhet. Továbbá, az sem teljesen mindegy, milyen állapotban teszi mindezt, nyugodtan, vagy éppen fegyverrel a kezében. És ehhez jön még az apróság, mint hogy futás érdekében jó lenne shift-et nyomni. A különböző cselekedetek sem egyszerűek, az alkotógárda vélhetően szómenést kapott ezek alkotásakor, mert teszem azt, egy krumpli-pucoláshoz nem kellett volna drámai hosszúságú monológokat írogatni. És mégis. Azt már meg sem említem, hogy a támadás sem egyértelmű metódus, a legközelebbi ellenfél megtámadását egy hathatós `Enter`-csapással érhetjük el. És mégsem, mert a rutin néha beragad, és emberünk elkezd forgolódni, miközben a késes fritz méretre nyiszálja őt. Apropó, vigyázzatok, mert a késes ellenfél sokkal veszélyesebb, mint a puskás / pisztolyos. Érdekes felfogás. Különösen akkor, ha az ember a játéktérből alig lát valamit, ergo: nem tudja távolról leszedni karabélyával, s mire újratölt, már túl közel van a célpont. És akkor meghaltam, meséli a kocsma összesereglett népének. Csuda jó volt, mert csak az utolsó mentésemtől kellett újraindulnom, stb...

Kifejezetten hanyag munkának tartom az *Another War*-t, már az első pár lépésnél ismétlődő tereptárgyakat látunk, a börtönpincék tele vannak boroshordókkal meg sajtos ládákkal, krumpliszsákokkal. A kezelőfelület is ronda, valamint akkora helyet foglal el, hogy a játéktér játszhatatlanul kicsire szűkül. A tárgylista, térkép és állapotunk információs táblái megfelelőek, használhatóak, ugyanakkor unalomig megszokottak. A grafika a már említett nemtörődöm pályafelépítésen túl sötét és kidolgozatlan, és hát egyszerűen nem szép, pixeles, hobbiprogramozók jobbat hoznak össze ennél. Még az átvezető animációkra sem tudok jót mondani, mert amellett, hogy unalmasak és túlontúl egyszerűek, kifejezetten csúnyák is. A zenéről, hanghatásokról pedig jobb szót sem ejteni, pontosabban, már az első pillanatban kikapcsolni, annyira igénytelen. Mint a játék többi része. Tulajdonképpen lehetne ebből a témából sokkal többet is kihozni, ami most szemmel láthatóan nem sikerült. Számomra túl soknak tűnik a harc ahhoz, hogy szerepjátéknak tekintsem, és túl soknak a párbeszédtömeg, hogy pergő akciónak. A megvalósítás, nos az, komoly csorbákat szenvedett. És a büszke szülők már a hivatalos oldalon lelkendeznek, a gólya megindult újabb csemetéjükkel, a folytatással, amihez minden eddigi tapasztalatukat és tehetségüket felhasználják majd. Jaj.

dracoo-[intolerant]

értékelés: **4**/10

EUROPA 1400
THE GUILD

Fejlesztő: **4HEAD Studios**
Kiadó: **JoWooD Productions**
Eredet: **Németország**
Minimum: **PII 400, 64MB RAM, 16MB VRAM**
Optimum: **nincs adat**
Platform: **PC**
Honlap: **www.the-guild.com**









NOSZTALGIA

Európa, XX. század, a vasfüggöny lehull. Hősünk az osztrák határt cserkészi be, életében először módja nyílik Nyugatra (!) utazni. Megszámlálhatatlan kíváncsi ember, megszámlálhatatlan család valutakeret miatt magukkal cipelt nagymamával, megszámlálhatatlan autó tetejére erősített hűtőláda a visszatérő sávban. Hősünk két ereklyével távozik Bécsből – egy tűzpiros QuickShot II Turbo botkormánnyal (aminek mikrokapcsolóit iskolatársa két hét után már le is amortizálja egy *Daley Thompson's Decathlon Day* szesszió keretében), és egy magazinnal. *ASM – Aktueller Software und Videospiele Markt.* Megszámlálhatatlan az is, ahányszor végiglapozta. Minden oldal, minden játék az agyába vésődött. Köztük a *Die Fugger*, a Bomico 1988-as csodája. Gazdasági szimuláció a XVI. században - C64. Beszerezte. Imádta.
Sok víz lefolyt azóta azon a folyón, ami az akkori Nyugat és a mi személyes Keletünk fővárosát is átszeli. Germán felebarátaink imádták – és a mai napig imádják – a zsánert (lásd még *Kaiser, Agricola, Hanse*,...), a Bomico pedig – az egykori alapító Adi Boiko irányítása alatt, immáron Sunflowers címkével - folytatta a játékot. *Die Fugger II* – XVII. század, PC, 1996. Egy évre rá a Bomico-t felzabálta az Infogrames, a fuggerek birodalmát masszírozgató Lars Martensen és Toby Severin pedig nekiálltak megtervezni a folytatást. Négy év fejlesztés után a francia befolyást egyre nehezebben viselő srácok végül átmenekültek a játékkal a bécsi JoWooD-hoz – a *Die Gilde* (ez az *Europa 1400* eredeti címe) hazatért. A rá következő tavasszal ott meg is jelent - Felvilágosodás, Reformáció.

MEDVE

Európa, XV. század, a középkor közepe. Totális háború helyett totális harácsolás. A *Guild* lényege lényegében ugyanis ennyi: megszedni magunk jól. Az eszköztár azonban, ami ehhez rendelkezésünkre áll, megkülönbözteti, kiemeli a *Céhet* a hanyag XXI. század gazdasági / mágnás-játékai közül. A *Céh* ugyanis: végtelenül változatos. Szüleinknek búcsút intve (akiknek foglalkozását a karaktergenerálás nemes folyamata szigorúan beszámítja az öröklött képességeink körüli kockavetésnél – tessék, szerepjáték elem), hamuba sült pogácsánkat szorongatva indulunk neki a korabeli kontinens öt világvárosa valamelyikének – London, Párizs, Milánó, Madrid, Bécs; ezek hivatottak jelképezni tulajdonképpen a nehézségi fokozatokat (Bécs az utolsó pillanatban váltotta fel az eredetileg tervezett Berlint), - hogy ott szerencsénk kovácsai legyünk. A főhősalkotás folyamatát az egészen pontosan tucatnyi foglalkozás közüli választás zárja (kovács, kőműves, prédikátor, kocsmáros, tolvaj, ésatöbbi; sok jelentősége nincs – villámgyorsan átképezhetjük majd magunk a játék során – ismét RPG beütés, „multiclassing", ugye); ezek után még csemegézhetünk a játék előre definiált célkitűzései között (nem kötelező – olyan ez, mint a *Civilization* meghatározott végcéljai: a többi náció annihilációja, a Centauri rendszer elérése elsőként, stb.). A prospektus tehát hasonló.
A tényleges játék során a kezdő 12 mellett számos új és gyökeresen más foglalkozás válik majd elsajátíthatóvá (bankár, útonálló, nemzetközi kereskedő,...) és a gazdagodás meg hízás mellett fogunk cselt szőni meg gáncsot vetni, na és persze csajozni, hogy mesés méreteket öltő vagyonunkat legyen kinek elharácsolnia – pontosabban megörökölnie, hiszen a *Guild* tovább és tovább játszható, generációról generációra. Dinasztia-menedzser tehát. Nna, !KLIKK! – mondaná Zoli, s kész vagyunk. Jöhet a fejes a játékba.







HASAS

A türelmetlenség nem erény, s erről az *Europa 1400* gyors úton képes meggyőzni. A fátylat fellibbenve megrökönyödve tapasztalhatjuk, hogy a játék áttekinthetősége a kézikönyv mellőzésével vagy az oktató mód ignorálásával gyakorlatilag gordiuszi csomóként csapódik az arcunkba – kellőképp fel kell tehát készülnünk, mielőtt közeli kapcsolatot kezdeményeznénk. A szerkesztőség számára a magyar forgalmazó által kiutalt tesztpéldány sajnálatos módon nélkülözte a nyomtatott kézikönyvet (kaptunk ellenben bonusz CD-t is, mely bonusz CD a maga kis képernyővédőjével és tapétájával sikerrel pályázhat minden idők leghaszontalanabb bonusz CD-je címre :) és a tutoriallal is meggyűlt a bajunk, de a megszerzett tudásanyagot applikálva rögtön világossá vált: a navigáció aránylag jól kitalált és az egérrel hiányérzet nélkül elvégezhető (A bal egérgombbal tudunk a menük / helységek mélyére hatolni, egy jobb klikk azonban minden körülmények között a városi nézetre dob vissza, tartózkodjunk bárhol.), annak ellenére, hogy a termékek előállításának és magának a kereskedelemnek alapvető mechanizmusán kívül a különféle foglalkozások megkívánta játékmenet abszolút módon különbözik. Mint az hamarosan kiderül, EZ a *Guild* igazi vonzereje :).

JÁTÉK

Illusztrálni kizárólag kitöltendő sablonszerűen lehet. Hely, foglalkozás: Párizs, prédikátor (easy, ajánlott). Otthon, munkahely: megkapjuk a paplakot, meg a templomunkat. Termelés, szállítás beállítása: Papírgyártás, szekérindítás a piac felé. Nyersanyag, munkaerő: két féle fa beszerzése a piacról, íródeák felvétele. Ha a papír elkészült, jöhet a kódexmásolás, verseskötetek sorozatgyártása. Értékesítés: cuccokat szekérre, irány a piac. Ez gyakorlatilag egy kör (egy nap, a játékban egy év) magva – ezen kívül RENGETEG dolgot művelhetünk (és kell művelnünk). A kör anyagi és szociális helyzetünk elemzésével zárul, ill. kiosztásra kerül a játékban vitális szerepet játszó AP (akciópont) mennyiség is – ezek felhasználásával tudunk a kereskedelmi tevékenységünkön kívüli cselekvéseket végezni - továbbtanulni, rágalmazást / gúnyiratot letépni a piactéren, papunk esetében misézni. AP adagunkat a foglalkozás 6. szintre való fejlesztésével, építkezéssel és burzsuj tárgyak beszerzésével növelhetjük („Respect is everything"). Nem meglepő - központi szerepet kapott a karrier és a házasság is. A városháza testületébe bejutni könnyű – a szamárlétrát megmászni már annál nehezebb. Sznobizmus, intrikák, összeesküvések - akárcsak napjainkban. A cécó arra mindenképp jó, hogy ezáltal nagyobb és nagyobb beleszólásunk lesz a törvényhozásba, nagyobb befolyásunk a város életére. A céh fejeként még az árakat is mi diktáljuk. Papként játszva valamelyik idióta szinte azonnal kinyomott egy „A könyv az ördög találmánya" rendeletet, megtorpedózandó a családi bizniszt – kellő inspiráció arra, hogy felgyújtsuk a vityillóját. Bár békésen, gyóntatásból, misékből is el lehet vegetálni, a játék fájóan valósághű – az erőszak, a cselszövés kifizetődő :(((. Tessék csak: lehet a soron következő prédikációnk témája az alánk vágó képviselő paktuma a sátánnal.

BOSSZANTÓ

Is. A nyolc játékosra kihegyezett multi LAN-on frenetikus móka - internethez azonban minimum DSL kapcsolat kéne. Kezdve onnan, hogy számos helyen bent rekedt az eredeti német szöveg, át azon, hogy az általunk tesztelt, v1.00 verziószámú programnak még az oktató módját sem lehetett befejezni (a gyűrű használatának prezentálásánál a játék logikai bukfencet vet) egészen az illúziót gyengéden romboló apró logikai hibákig (folyón híd, ürge pedig boldogon áttolja MELLETTE a kocsit, utat lerövidítendő) a *Céh* igenis tud bosszantani. Aztán persze kárpótol. A recenzens legnagyobb szívfájdalma a válás – amikor a programot a magyar sajtónak először bemutató Georg T. Klotzberg (nemzetközi marketing manager, JoWooD) felé meg lett lőve a kérdés, a válasz tagadó volt: nincs válás, hiszen akkoriban nem lehetett válni. Wrong. Lehetett. Igaz, ez a luxus a felsőbb rétegek kiváltsága volt, s jobbára kizárólag a férfi kezdeményezhette. Ezt a program (állítólag, nekünk nem sikerült) akkurátusan modellezi – válni egy bizonyos („Baron?", „Nobleman?") titulus elérése után lehet (Lehet?!). A kutatásaink a témában egyébiránt nem hoztak definitív választ a nagy kérdésre – a válás antiintézménye erősen függött vallási hovatartozástól, helytől, évszámtól. Találtunk bizonyítékot nő által berúgott válásról, s a virginiai egyetem elektronikus könyvtárában feljegyzést arról, hogy válni a nőblesz is csak egyetlen esetben válhatott, s ez a sterilitás. Hogy apa impotens volt e, arra remek nyilvános megmérettetés szolgált, melyet a nagyközönség – akárcsak a kivégzéseket - fokozott figyelemmel kísért... míg 1670-ben be nem tiltották, „túlságosan botrányos" címszó alatt.

Szóval nem sikerült válnunk, pedig az rendkívül izgalmas lehetőségeket vetne fel a játékon belül. Ami az öröklést (naná, hogy sarcos örökösödési adóval) ill. öröklődést egyébiránt illeti - a huzamosabb távon így is szinte áttekinthetetlenné váló birodalmunk mellett egy másik dinasztia kommandírozása már a legelhivatottabb játékosok türelmét is megtörné, így - koncepciós elgondolásból - csupán egyetlen sarjunk életének irányítását vehetjük át. A művelet azonban két évszázadon át végezhető, majd jöhet egy gyökeresen más dinasztia – kifulladásig.

Relker

értékelés: **8**/10

PROJECT NOMADS

Rádon Labs
CDV Software Entertainment
Németország
PIII 450, 64MB RAM, 32MB VRAM
PIII 1GHz, 128MB RAM, 64MB VRAM
PC, Xbox
www.project-nomads.com

Kataklizma, első hozadék: a világmatéria jelentős része pusztító égi tűzben képzi elégés tárgyát. A Nomádok anyabolygója önkéntes alapon csatlakozik a büntetett világok soraihoz, majd az égésfolyamatok következtében ezer s ezer apró darabra hullik. Kataklizma, második hozadék: a *Project Nomads* fejlesztői kedvező hatásokat is látnak egy világkatasztrófában, sőt ezek bemutatása révén igyekeznek elbűvölni a kor játékosát mind konzol, mind PC platformon. Nos, a Nomádok anyabolygójának három túlélője a kezdeti egykedvűség jegyében úszik tova azokon az egyenként focipálya méretű szigetecskéken, melyek – nyilván valamely felsőbb érdek pillanatnyi passziójának következtében – dacolni mertek s tudtak az apokalipszissel. Neveik: Szépséges Susie, Okos János, illetve Erős Pista aka Góliát. Idővel bekattan nekik a felismerés: képesek lehetnek újraalkotni egyfajta Nomádhoz méltó egzisztenciát, pusztán hinniük kell benne, hogy a Nomád Istenek Relikviáinak esélyük volt átvészelni a Világpukkot, így most az űr végtelenségében úszva várnak rá, hogy valamely aprócska földdarab vonzáskörzetébe, majd annak felszínére keveredhessenek. Spoiler: a Relikviák valóban átvészelték a csapásokat, hogy pontosak legyünk, minden játékos karakter által felvehető extraként szignózzák jelentőségüket. Felvetődik a kérdés: hogyan s miként lesz ebből játék?



– Mester, mi a szürrealizmus?
– A szürrealizmus? Én vagyok.





Mozgatorugok

A *Project Nomads* azon újszerű (?) nyomvonalon haladva kíván domborítani, mely szerint jellegükben, lényegükben teljesen eltérő játéktípusokat elegyít, illetve kovácsol hálásan fogyasztható egésszé – így a *Project Nomads* képében akcióorientált RTSRPG-t kéne köszönthetnünk. Miért a kérdőjel, miért az újszerűség merő tényét kóstolgató szkepszis? Emlékeztek a *Giantsre? Giants – Citizen Kabuto*. No és az *MDK-re?* A Shiny Entertainment ezen, alapvető jelentőségű letéteményei mezítelen formájukban szolgálnak a *Project Nomads* mozgatórugóiul (**A *Giants* nem Shiny. A *Giants* Planet Moon Studios. Igaz, jobbára ex-Shiny. De nem Shiny. – Reiker**). Mindezzel még nem lenne semmi probléma, jó helyről lopni és kölcsönözni egyaránt szabad. A kérdés az lehet, mit s hogyan tudnak mutatni egy új játék létrehozói tucatnyi kölcsönvett idea hasznosításával. A *Project Nomads* legalapvetőbb ténye a sziget – ezúttal nem *Giants-féle,* ám valóban izgalmas felfogásban. Ezen szigetek lennének a Nomád Anyabolygóból visszamaradt kis matéria mementók, melyek fejleszthetőségük s jellemzőik révén a játékrendszer legizgalmasabb toldalékait jelentik. Mit is tud egy sziget? Ami a legjobb, hogy a becsületes sziget kormányozható is. Ehhez szükségünk lesz egy Relikviára, majd már útjára is indíthatjuk galaktikus földrészünket. Kisebb üröm – mármint az örömben, – hogy szigeteink lehetséges útirányai előre meghatározottak, így haladni csak bizonyos waypointok előzőleg történő felderítését illetve érintését követően lesz lehetőségünk, s akkor is csak azok nyomán. Főszigetünk fontosabb jellemzője ezen túl a már említett fejleszthetőség: a Relikviák rendszerint területünkön felhúzható létesítményeket rejtenek, így pl. egy Turret Relikvia meglelését s installálását követően hatékony módon védhetjük be szigetünk légterét. Hogy minderre mi lehet a garancia? Leginkább az, hogy magunknak kell irányítanunk a légvédelmet. Így ni: "Piou! Piou! Piou! Dizsünnng! Piou! Dizsünnng!" Valamiféle Breached élményanyagra tessék számítani. Szigetünk lelkét a világítótorony jelenti – ha annak reszelnek, buktuk a szigetet. A móka magas fokát így a kisebb-nagyobb szigetek között szállingózó Hősök közvetlen, avagy egységszámon alapuló csatározásai hivatottak garantálni. Egy-egy "térkép" ezúttal valóban gigászi méretekkel bír, ez a *Giants* óta már nem szokatlan megoldás. Az alapötlet nyomán azonban – mely szerint kisebb-nagyobb szigetcsoportok között kap helyet a játékmenet, – szinte már ízléstelen méretű távolságokat iktattak be potenciális játéktér és – ezúttal idézőjelben, figyu: "potenciális játéktér" közé. Nagyobb kavarodások tükrében – egyszerre nyolc játékos nyomulhat a világ méretű hálón – nem kétséges, hogy e hatalmas üres terek hadi utakkal, frontvonalakkal, menekülési útvonalakkal válnak egyenértékűvé. Figyelembe véve azonban a játéktér irdatlan méreteit, az anyag kezdeti, nyugis alaphangoltságát – elvégre a kezdetekkor mindenki fejleszteni igyekszik – elmondhatjuk, hogy korai Relikviagyűjtés, fejlesztgetés címén fokozott esélyünk lesz az elalvásra. A multiplayer térképek általam vizsgált tagjai ráadásul teljesen mentesek az AI vezérelte teremtményektől, kik pedig rendszerint jóféle Relikviákat, egyéb extrákat őrizgetnek a kampányküldetésekben. Remek dolog, hogy épületeink gyakorlati működtetése közvetlen jelenlétünket is megköveteli, – a gép forog, ha az alkotó is – ez a megoldás afféle Donald Kacsa vs Drabál, avagy ha úgy tetszik, Timur féle "bunkermeccsek" lebonyolítását teszi lehetővé a résztvevő felek között. A modell nem jelent egyet sem rugalmatlansággal, sem ésszerűtlenséggel. Így pl. három installált ágyú esetén elég csupán az egyikbe beülnünk, bármikor átválthatunk valamely másikra via RAK. Na jó: Remote Access Kézivezérlés. Na jó: TAB billentyű. Ha valamely épületünket leamortizálják, avagy ha mi teszünk így valamely konkurens érdek konku-



Ez MIND az enyéééém! EZ MIND AZ ENYÉÉÉÉM!!!







rens létesítményével, az építményt életre hívó Relikvia a talajon marad, méghozzá újra hasznosítható formában. Magyarán: nyomás utána! Amíg egy épület bírja a rohamokat, addig gyakorlati funkcionalitása is teljesen oké – ám mikor összeroskad, fújhatjuk áldásos hatásait. Hősünk javítás készsége így esszenciális hozadék, egyetlen felelősségünk, hogy legyen elég energia – felvehető kék bogyók jelzik – a munkálatokhoz. Kiegészítés: RPG elemek címén a három Nomád különleges varázslatait, építményeit érthetjük, s értjük is. Apropó, Hősök. Hőseink szerencsés módon ismerik a jetpack nevű találmányt – talán mert volt a *Giantsben* is? Ennek működtetése üzemanyagot követel meg, míg szigetek között az egyetlen lehetséges közlekedési forrást jelenti nomádunk számára. Használata előtti étkezés: nem javasolt.

Jó itt neked?

A *Project Nomads* alkotói megtettek mindent, hogy a létező legkisebb munkabefektetés mellett hívják életre a létező "lexürreálisabb" játékvilágot. Tessék mondani, hány szürrealista is kell egy játék megírásához? Kettő, fiam: az egyik megírja, a másik színes karikákat dobál a fürdőkádba. A távolság szigetvég, a galaxis lila textúra, a motor kártyavár. Ennek örülni kéne? A grafika minősége hiába is marad egyértelműen alul az inspirációs darabokban tapasztaltakhoz képest, esélye sincs az ezen, ezredforduló előtt keltezett szürreális játékokban megélhető stabilitás, "egybenlévőség" felmutatására. Mindez már karaktereink s a talaj kapcsolatában észlelhető: nomádunk szöcske módjára szökell a poligonvidéken, alakjának köze a játékvilághoz annyi van, mint súlya: 0. Érzésem szerint az überinnovatív alapkoncepció is visszacsap, méghozzá mind élmény, – erről már beszéltünk, – mind pedig grafika szempontjából. Azért ne tessék hinni, hogy 2003 küszöbén különösebben üdítő látvány lenne egy semmiben úszó, darabos szigetvilág-rengeteg. Tudván ugyanakkor, hogy a *Giants* alapvetően jól súlyozott, kínálat mezején hasonló bőséggel rendelkező repertoárjának, sőt bivalyerős grafikus motorjának dacára sem volt képes az általa kitűzött célok egyértelmű akkumulálására, a *Project Nomads-ot* ingatag, enyhén ám kellemetlenül erőltetett mivolta végett alighanem a portás is kiröhögi majd, mikor az Emlékezetesebb Játékok Panteonjának Roppant Kapuin lesz orcája kopogtatót markolászni. Az alkotókra – saját bevallásuk szerint, – komoly hatást gyakorolt Jules Verne munkássága, a szürrealizmus mint szürrealizmus, meg aztán el is kék adni ezt a programot, blablabla... Az összhatás ettől még kiforratlan, szinte már összecsapott képet ad. A játék mindezen felül sincs híján egy-egy időnként észrevétlenül ránk-ránk törő, hihetőbb pillanatnak, ám az élmény másodpercekig tart csupán. Aztán nem tudod oda lerakni a Relikviát ahova szeretnéd, mert a játék csak harmadszor érti meg. Vagy karaktered lába akad a földe, s öt másodpercig nem is szabadíthatod. Erőtlen, ám kedves replika – talán egy folytatás, talán egy monsztre patch megmentheti még. Így számomra még az marad, ami: életem eddigi legjobb rossz játéka.

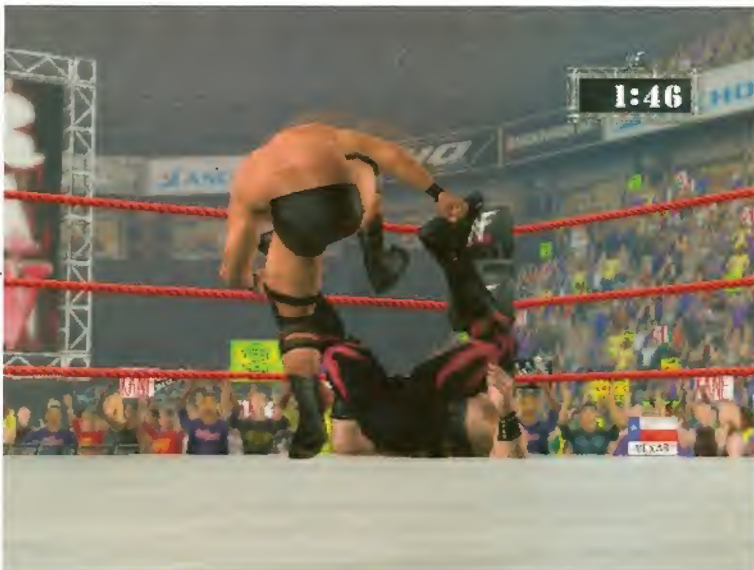


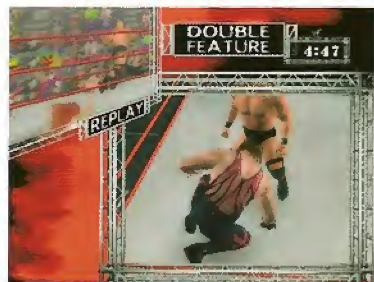
Gyalog Zoltán

értékelés: **5**/10

WWE RAW

Fejlesztő **Anchor Inc.**
Kiadó **THQ**
Eredet **Japán**
Minimum **PIII 500, 64MB RAM, 16MB VRAM**
Optimum **PIII 500, 128MB RAM, 32MB VRAM**
Platform **PC, Xbox**
Honlap **www.thq.com**







Ezt még nézni is fájó... ↑
Batárok közt →
„Hol lehet a kontaktlencsém?!" ↗

Nézte valaki régen a hétvégi Cartoon Network adás után kezdődő WWF-hiriget? Emlékszem, mikor szülőatyámmal és bratyómmal már jó öt perccel az adást megelőzően a doboz előtt tobzódtunk, csak hogy egy hét után ismételten tanúi lehessünk a már-már művészi hiteltelenséggel előadott állásoknak, na meg az öltözőben előre megtárgyalt győzelmeknek. No igen, ez kérem korántsem sport, hanem vérbeli közönségszórakoztató show – akárcsak a roncsderby ;)...

A THQ gondos kezeiből kicsusszant, japán fejlesztésű *WWE Raw* viszonylag részletesen próbálja visszaadni a TV-ben sugárzott bunyó hangulatát. Az operatőr bácsik szakképzetten tolják retinába az eseményeket; nem egyszer láthatunk egy-egy látványosabb dobást extrém nézetekből; a zoom-ok, kameraváltások is mindig egy élő perpatvar minőségét adják vissza, ráadásul a visszajátszás is elég tetszetősen van megoldva. Ez abszolút hozza a régi műsor feeling-jét – ha például egy igen goromba lábtekerést, fejpuhítást, satöbbit hajtottunk végre, a képernyőre egy kis ablakban bevillan a kilassított replay, miközben a jobb alsó sarokba toloncolt real time monitoron tovább gyűrhatjuk a szemközti sarok versenyzőjét. A grafikai jelenségek szintúgy minőségi munkáról tanúskodnak; nem nehéz felismerni a híresebb fizimiskákat, a motion blur-rel ötvözött mozgások pedig többnyire a realitás határmezsgyéjének „innenső" térfelére húzódnak. A csinos külső burkon esetleg a néha előpofátlankodó átfedési hibák és a 2D-be préselt publikum ejthet némi csorbát. Utóbbi kicsit illúzióromboló, ám becsületére legyen mondva, hogy a kilapított audiencia is izeg-mozog; csápolnak, netán az izomkolosszusokat istenítő / fikázó plakátokat lengetnek a levegőben. Sajnos a „régi" pankrátorokból nem sok ismerős arcot találtam, de akinek a Chris Jericho, Chris Benoit, Rock, Undertaker, vagy Stone Cold nevek sugallnak valamit – nos őket megnyugtathatom, a fentebbi „heavy guy"-ok még mindig a népes mezőny listáját tarkítják. És ha már „heavy", akkor jöjjön a metal, vagyis a zene. A számok jó részét bizony a dologhoz klappoló heavy metal stílusban égették CD-re, de még thrash / doom metal-os, robosztus gitármuzsikával is kényeztethetjük a hallójáratainkat, már amennyiben nem idegenkedünk a fémzenétől :). A muzikális összképet rap-es ritmusok is pezsdítik – hogy ez pozitívum, avagy sem, azt ki-ki döntse el maga. Még nem is szóltam az egészen pontosan másfél tucatnyi (talán sok is) játékmódról. Címmérkőzéstől kezdve a női(!) hajbakapásra specializálódott birkón át (Japánban is rendeznek kifejezetten női, élő hepajokat, a michiku-t – óriási tömegeket vonz) 2-2, vagy még több ellenfél egymásnak ugrásáig mindenből kivehetjük a részünket – akár vadonatúj birkózót is kreálhatunk, részletes kalibrálási lehetőségek közepette. „Sportolóink" ellenfeleikre irányuló negatív tevékenysége nincs sok restrikcióhoz kötve; ha úgy tartja kedvük, akár székkel, vagy egyéb hasznos „melée weapon"-nel is igyekezhetnek minél jobban összekócolni batár ellenfelük mokkásokon edződött fogképletét. A „masszőrök" mindegyike a saját, jól bevált verekedési normáinak megfelelően osztja az észt - meg persze az intenzívosztály-gyanús gyomrosokat. A konferansz alatt is az eredeti arcok megnyilvánulásait láthatjuk viszont, mindenki az általa választott zeneműre vonul be, önnön szokásainak megfelelően; Undertaker például motoron gurul a „testápolószalonba" (miközben bömböl a Limp Bizkit *Rollin'* című slágere – arcomon körvonalazódik a gúnyos vigyor...:). Az elején viszonylagos részletességet említettem, nézzük meg közelebbről az erőleves feketébbik oldalát is. Igazán súlyos hibába ugyan nem botlottam, ám az irányítást egy ideig szoknom kellett (kicsit „konzolos" a billentyűzethez mérten), a menürendszer igénytelen, összecsapott munka eredménye, a kommentátor pedig igen elvétve rángatja az állkapcsát. Az említett grafikai nemtörődömségekkel együtt kábé ennyi.

Mindent összevetve: a *Raw* kisebb hiányosságai ellenére jó mókának bizonyult; aki csak egy kicsit is szereti a virtuális csihi-puhit, az jól el fog vele marhulni. Ezekben a verekedős játékokban szegényeskedő, ínséges időkben nem árt egy ilyet is beszerezni a gyűjteménybe, mostanában úgysem lesz hasonszőrű próbálkozás – mellesleg egész jól sikerült darabot vehetünk input perifériákon tornáztatott markunkba.

Furulyás Ádám

értékelés: **6**/10

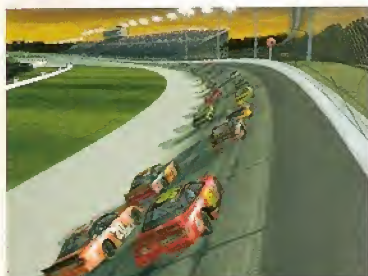


www.penny-arcade.com

- Fejlesztő: Image Space Incorporated
- Kiadó: Electronic Arts
- Eredet: Egyesült Államok
- Minimum: PIII 500, 128MB RAM, 32MB VRAM
- Optimum: PIII 900, 256MB RAM, 32MB VRAM
- Platform: PS, PlayStation 2, Xbox, GC, PC
- Honlap: www.easports.com

NASCAR THUNDER 2003











Ha egy játék többirányú fejlesztés eredményeképpen jön létre, szinte biztosak lehetünk benne, hogy a PC változat meg sem közelíti a többi játékeszközre adaptált rokonainak színvonalát. Az óriáscégek – a „konzolciumok" – által gerjesztett multiplatform-szél pedig elsöpri lassan a tradicionális PC fejlesztés kiemelkedő egyéniségeit. A szakemberek lassan elhagyják a bizonytalan jövő elé néző vállalkozásokat – az olyanokat, mint a Papyrus vagy akár a Monster Games, hogy a NASCAR világát említsem, - és beállnak egy több lábon álló céghez, amelynek bevétele nem függ a PC piaci részesedésétől.

Az ünnepeket megelőző játékdömping egy igen szerencsétlen alkotását szeretném bemutatni röviden. A *NASCAR Thunder 2003* a konzolos NT első PC-s bemutatkozása. S, mint az ki fog derülni az írásból, teljesen értelmetlen, dehonesztáló és legfőképpen elkeserítő szemfényvesztésről van csupán szó. Lélegzetelállító intro helyett a NASCAR múltjának és jelenének kiemelkedő alakjai tudatják velünk mosolyogva, hogy „iéj-icindigém". Naná, hol máshol?

A menü egy EA termékhez méltóan ízléses, és célszerű, de elég egy pillantást vetni mondjuk a Sony változat nyitó „étlapjára", és azonnal érkezik a fájdalmas felismerés: minket átvertek itten, de nem egyszerűen! A PC-s *NT2003*-ba csak 4 választható játékmód került! A Quick Race, a Testing, a Season és Multi. A Carrier, a saját skin generáló, a Tutorial és a legérdekesebbnek hangzó Winston Cup History (régi klasszikus versenyek újrajátszása!) egyszerűen kimaradt. Véletlenül?

A többjátékos módról még érdemes annyit megjegyezni: mivel a *NT2003* igen csak újkeletű jelenség, egyelőre kevés szerver kínál játéklehetőséget, emellett csak 16 játékost támogat (a való világ versenyein 43-an vesznek részt), és csak megkezdett futamba enged bekapcsolódni. Ellentétben a Sierra-val. De ezt hagyjuk.

A foghíjas opciókínálat okozta szívmegállásból katasztrofális látványra ocsúdni nem szerepelt a terveimben. De mégis megtörtént.

Az EA egy jól bevált beszállítóját, az ImageSpace (az *F1* sorozat készítői) programozóit bízta meg a *NT* motorjának kifejlesztésével. No, fejlesztésnek ugyan nem látni nyomát, de messziről látszik, hogy szépen elővették az egyik korai sikerük, a *SportsCar GT* (a kedvencem '99 óta, manapság a Logitech kormányok kísérő szoftvere) alapjait, és megpróbálták lefújni róla a port. Valószínű letüdőzték a legjavát, és ettől döcög szerencsétlen, szinte változatlan „minőségben". A textúrák elmosódottak, a részletek hiányoznak, a pályák alig emlékeztetnek valódi „önmagukra" (erről mindenki meggyőződhetett annak a bizonyos francia sportcsatornának a hétvégenkénti közvetítéseiből). Az épületek, a csapatok kamionjai, a közönség a vektoros játékok idejében sem számítottak volna kuriózumnak. A versenykocsikat szépnek is lehetne nevezni, ha fémesen csillognának, és nem üvegszerűen. Ha nem kísértené őket a környezetükre jellemző elmosódottság. A játék lelkének beharangozott on-the-fly, véletlenszerű sérülésmodellező tulajdonsága (ún. vertex damage modelling) nem más, mint előre kiszámolt, és renderelt horpadások megjelenése a felépítményen. Féltucatnyit számoltam. Próbáltam frontálisan, 200-al belehajolni a felvezető autó mögött settenkedő „géptársaimba", de semmi nem változott. Ilyenkor a legkevesebb, hogy éles, vagy inkább rojtosra szakadt darabok válnának le, óriási tépett szélű sebeknek kéne tátongani a kasznikon. Az *NT2003* járművei inkább hajlanak. De nem a jó irányba.

A fizika sem érvényesíti szabályait tankönyvbe illő módon. Az autók lebegnek, apró oldalirányú remegések figyelhetők meg a kerekek és a talaj találkozásánál. Könnyű az íven tartani őket - ellenállnak a tapasztalatlan kéz nyers mozdulatainak is.

A „robotpilóták" erejét a megszokott csúszkán állíthatjuk (hosszú órák alatt tán ki lehet tapasztalni, milyen fokozatban érdemes nekivágni a versenysorozatnak). A gépek paramétereit is igen komoly mélységig mi magunk variálhatjuk, de azok kedvéért, akik nem szeretnék az időt húzni, az *F1-ből* ismert – szintén csúszka rendszerű – gyorsbeállítókat is megtalálni.

A motorhangok önmagukért sivítanak, a „spotter" hangja ízesen délies, és illeszkedik az atmoszférába. A zenéket mi magunk választhatjuk; a megfelelő könyvtárba másolt kedvenc .mp3-ak csendülnek majd fel!

Az EA szokásához híven, nagyon precíz volt, mikor a licenszek megszerzéséről volt szó, de ennél többet (hízelgőt) nem lehet elmondani a *Thunder-ről*. A nagyon szellemes és trendy megoldás, mely szerint a konzolverziók készítésénél felhalmozódott forgács, melléktermék egy lyukas zsákban eladható, nagyon is beválhat, ha nem vigyázunk. Érdemesebb tán elővenni a *NR4-est*, vagy még inkább kivárni a tavaszt, mikor is a Papyrus hattyúdalaként, a 2003-as szezon tiszteletére megjelenik a minden bizonnyal remek folytatás...

Sütő János

értékelés: **5**/10

O.R.B.

OFF-WORLD RESOURCE BASE

Fejlesztő: **Strategy First**
Kiadó: **Strategy First**
Eredet: **Kanada**
Minimum: **PIII 600, 128MB RAM, 16MB VRAM**
Optimum: **PIII 1GHz, 256MB RAM, 16MB VRAM**
Platform: **PC**
Honlap: **www.o-r-b.com**





Az oké, hogy nagy kő, de fele, vagy tőle el megyek?



Asteroids 2002 - persze, hogy nem vektoros





Űrstratégiából nincs hiány; olyannyira, hogy a múlt hónapban elemzett *Haegemoniával* még nem is volt lehetőségem megismerkedni, máris kaptam egy másik, műfajilag hozzá közel álló játékot. Nem fogom összehasonlítani a kettőt, ellenben kihagyhatatlan megjegyezni, mennyi látványos egyezés fedezhető fel az *O.R.B.* és a *Homeworld* között, még akkor is, ha a fejlesztők állítása szerint ennek a játéknak a fejlesztési munkálatai hamarabb elkezdődtek. Hasonló kampányok, némileg egyszerűsített nyersanyagbeszerzés, majdnem ugyanolyan látványvilág, de még a kezelőpanelek „kéksége" is ugyanaz. Nofene.

A játék kiadásának időpontját, mint manapság ez oly sokszor előfordul, többször elhalasztották, ezért jogosan várhat a játékos egy letisztult, lényegében bugmentesített, kiegyensúlyozott játékmenetet ígérő alkotást. Ennek ellenére az *O.R.B.* szép, jó a körítés hozzá, de meglepő módon sok hiba maradt a játékmenetben, lassúra sikeredtek a szólókampány pályái, néhol zavaró az irányítás... Mindenki egy *Homeworld* kaliberű játékot várt, de már az *O.R.B.* nyüstölésének kezdetén nyilvánvalóvá válik - nem lehet a *Homeworld* ellenfele.

Az *O.R.B.* a Földtől távol, egy valószínűtlenül ősi naprendszerben játszódik. Két büszke, haragos, öreg faj közötti háború története ez. Két másik, katonailag nem túl jelentős faj történetébe is bepillantást nyerünk majd, kik a nagyok háborújába keveredtek. Elsősorban a katonailag frusztrált malus és a jóval békésebb természetű alyssiai fajokkal kell majd foglalkozni. Mindketten közös őstől erednek, de már elfelejtették pontos származásukat, fajuk születése ismeretlen titok számukra. Mindketten egy naprendszerbe szorultak, legféltettebb kincseik közé bizonyos ősi relikviák tartoznak. A relikviák szövegeket tartalmaznak múltjukról, de azt nem tudják, hogy az összes relikvia egy Torumin nevezetű tárgy része. A malus faj félreértelmezte saját szövegdarabjait - úgy tudja, hogy az alyssiai faj pusztította el teremtőjüket, hogy ők a „Nagy Árulók", ezért háborút hirdetnek ellenük. Ez első kampány során a harcias malusok hódításait kell menedzselni, míg a másodikban a megtámadottak oldalán kell legyőzni az agresszorokat. A történet izgalmas, hangulatosan tálalt és némi pikantériát ad neki, hogy sehol semmi humán – csak az univerzum távoli sarkában élő idegen létformák. Mint a *Homeworld*, ez a játék is sikeresen ráébreszti az embert, hogy a világegyetem milyen hatalmas, mi pedig milyen jelentéktelenek vagyunk benne.

A játék neve az *Off-World Resource Base* kifejezés rövidítése, magyarul talán olyasmi, hogy Galaktikus Önellátó Mobil Bázis (**Talán olyasmi. – Reiker**). A *G.Ö.M.B.* az alapja minden állomásnak, küldetésnek, de tulajdonképpen a forgatókönyvben nem sok szerepet kap, így egy kicsit furcsa,






hogy a kifejezés elnyerte a játék címét.
A *G.Ö.M.B.* nagyon szép látványvilággal bír, az űr nem csak feketeség és csillagok, hanem mindenhol egy kicsit ködös, felhős, mintha a naprendszer, ahol e két faj él, szomszédolna valami csillagközi ködnek. A színpompás hátterek kellemes hangulatot teremtenek, csakúgy, mint a lassú ambient zenék, melyek némelyike a komolyzenei hangszerelés határvidékén utazik. Az űrhajók többsége is szépen kidolgozott, bár eléggé humanoid fejlesztéseknek tűnnek. Első ránézésre a játék tehát hiba nélküli, de van néhány zavaró részlet.
Itt van például a különösen elhanyagolt nyersanyag-lelőhelyek esete. A pályán ide-oda lavírozó aszteroidák jelentik a természeti kincseket. Miután egy speciális hajónk leszkennelte és megtalálta a megfelelő sziklát, egy bányahajó odaúszik – a következő pillanatban hatalmas mesterséges száj meredezik az aszteroidából. A lukból csak a kitermelt érceket szállító hajók jönnek ki, illetve mennek be, más „életjelet" nem látunk. Így amikor csata dúl egy érclelőhely irányítása fölött, a csatahajók is szimplán a kőgolyó közepét lövik, és csak a mesterséges száj épségét jelző csík informál arról, mi a pontos helyzet - se robbanások, se fényeffektusok nem jelzik a csatát, - ez így egy kicsit szegényes lett. Ellenben, hogy jót is szóljak, a főbázis fejlesztése után annak külleme megváltozik, és még a rádokkolt hajókat is lehet benne látni – ez viszont szép.

Az igazi lényeg persze a játékmenet, és itt jelentkeztek a nagyobb problémák. Minden lényeges elemet a *Homeworld-ből* vették át a fiúk, kicsit átalakították ezeket – de nem a megfelelő módon. A navigáció nehézkes, a mesterséges intelligencia szintén, a küldetéseket megszakítja sok kis, és feleslegesnek tűnő mellékküldetés, melyek miatt az egész kampány lassúvá és unalmassá válhat.
A navigáció különösen fontos egy űrstratégiában. Hogy hajóinkat a 3D-s környezetben pontosan és gyorsan tudjuk irányítani, döntő eleme a játéknak. A legtöbb parancsot a nyomva tartott `Ctrl` billentyű mellet adhatjuk ki, például a mozgásokat és a támadási parancsokat is. A gond nem a horizontális, inkább a vertikális helyzetváltoztatással függ össze. Itt a megoldás egy „mérőoszlop", mely segít a tájékozódásban. A különböző egérgombokkal kombinált zoom, helyzetkeresés és útirány meghatározás többször függetlenedett akaratom ellenére, pedig segítségül szolgál egy kétdimenziós csillagtérkép is. Érzésem szerint egy jobban kitalált kezelőfelülettel sokkal pergőbbé válhatott volna az *O.R.B.* Persze nem teljesen rossz ez, a különböző egységeket könnyű megtalálni, az utasításokat hamar ki lehet adni, csakúgy, mint a fejlesztéseket és az építkezések sorrendjét, mikéntjét is. A harc irányítása nem fenékig tejfel. A gépi intelligencia – a mi oldalunkról – néhol bosszantóan hiányos. Hajóinknak számos előre megadott parancs közül választhatunk, de a harcot szinte csak úgy lehet levezényelni, ha az agresszív viselkedési módot adjuk ki. Így csapataink maguktól megkeresik és elpusztítják az ellenfeleket, mégis vigyázni kell rájuk. Ha mi adjuk ki az egyes célpontokat, kicsit elbátortalanodnak, összezavarodnak, agresszív módban pedig nem figyelik a prioritásokat. Megesik, hogy az egész csapat egy üres szállítóhajót kezd támadni, nem foglalkozva azzal, hogy hátulról szép kényelmesen lelövik őket az ellenséges vadászok. Ezért is különösen meggondolandó, hogy egy adott időben a pályán két csata folyjék, hiszen ha nem figyelünk minden percben, ki tudja, mi történik?
Továbbá muris látni azt, hogy a szállítóhajók, a kitermelők gyorsabbak és sokkal páncélozottabbak a csatahajóknál, vadászoknál, ezért ha egy ilyet kell levadászni, fel kell kötni a gatyánkat.
A különböző formációk kitapasztalása is fejfájást okozott, hiszen az oktatóküldetésekben felhívják a leendő parancsnok figyelmét, milyen fontos is ez. Ha például van egy tucat hajónk, és formációba áll, sokkal hatékonyabban tud tűzerőt koncentrálni. De ez a pályákon nem így működik. A tizenkét hajó három csoportra válik, két ötösre és egy harmadik, két hajóból álló csoportra, melyek mind különböző irányból közelítik a célpontot, és ideális esetben míg az egyik csapat ráfordul a célra, a többi lövi azt – de a kivitelezéssel gondok adódnak az AI részéről.
Közlekedni a pályákon – fárasztó esemény, de állandóan ezt fogjuk tenni. Némelyik pálya hatalmas, és a legtöbb hajónk marha lassú. A csata közelébe juttatni időben az utánpótlást szinte lehetetlen. Megesik, hogy a nyersanyagot rejtő aszteroida nagyon messze van a bázistól, hosszú utat kell bejárniuk a szállítóhajóknak, mely alatt általában meg is támadják őket. Ezeket bebiztosítani, kivárni a begyűjtést: nagyon unalmassá teszi a játék egyes részeit. További unalomra adhat okot, hogy a két háborúzó faj technológiája egészen hasonló, hamar kiismerhető. Az erőviszonyok sem kiegyenlítettek, miután megjelennek a játékban a nagyobb csatahajók, a kis vadászok gyártása teljesen feleslegesé válik – így tovább egyszerűsödik a játékmenet is.

Ennyi bábáskodás után egy jobban kitalált játékot vártam. Nem rossz, de évekkel ezelőtt jobb volt a *Homeworld*. Kicsit zavaros az irányítás és béna az AI, a kampány nem túl nagyszabású, soha nem fog több száz hajó egymás ellen látványos űrcsatákban küzdeni, elég csak egy-kettő a legnagyobb csatahajók közül, azok általában mindenen keresztülverekszik magukat. A pályák többségében a feladatok unalmasan elhúzódnak, nem szolgálnak valami nagy, hősi, epikus küzdelem részeiként. Az *O.R.B.* helyett kipróbálásra mindenképpen a *Haegemoniát* ajánlom.

Balage

értékelés: **5**/10

HARRY POTTER
AND THE CHAMBER OF SECRETS

KnowWonder Digital Media
Electronic Arts
PII 300, 64MB RAM, 8MB VRAM
GBA, GBC, MAC, PC, PS, PS2, Xbox
harrypotter.ea.com

***Harry Pottert* lehet szeretni, és lehet gyűlölni. Mi több, lehet úgy is gyűlölni, hogy az ember soha nem olvasott *Potter* könyvet, soha nem látott *Potter* mozit, soha nem játszott *Potter* játékkal (találó, ámbátor cinikus bibliai idézet plug-in: „Boldogok a lelki szegények,...:o). Sajnálatos módon ilyen „lelki szegény" őstípus az átlagos KByte recenzens is: a cím hallatára az üveghegyen túlra is képes lenne elmenekülni - oda, ahol a kurta farkú malac disznóškodik. A probléma tehát adott: nincs, aki megírja ezt a kényes témát. A megoldás azonban egy jól képzett (?) főszerkesztő számára kézenfekvő: találni valakit, aki esetünkben képes objektív, tárgyilagos tesztet tálalni, lehetőleg a nagyérdemű számára is fogyasztható formában. Örömmel jelentjük: sikerült, ráadásul a főszerkesztő kvalitásaitól (???) függetlenül :). A felkért alany örömmel csapott a markunkba. Előnyei: járatos a *Potter* univerzumban, s kiválóan képes egy gyermek szemével tekinteni a termékre. Hátrányai: *Potter* rajongó (ergo: elfogult :), és érdekelt a játék eladásaiban (magyarán: NAGYON elfogult :))). A mérleg nyelvét azonban ügyesen / sikeresen kibalanszírozta - a kritika: kritika. A pontszám: megérdemelt. Tehát: íme.**

A Joanne Kathleen Rowling regényének második részéből készült film ill. játék londoni és new yorki bemutatójával egyidőben itthon is megjelent a kis varázslótanonc legújabb botladozásait nyomon követő játékszoftver **(Elektronikus Szórakoztatóipari Produktum. – Reiker)**, a *Titkok Kamrája*. Hogy MIÉRT? Mert az jó nekünk :).
Ki nem képzelte már el, hogy hátrahagyva a muglik varázstalan Világát, maga is bekerül a Roxforti Boszorkány és Varázslóképző iskolába és tanul nyelvtörő varázsigéket Harry Potter oldalán? **(Tényleg. Ki nem? – Reiker)** Az új *Potter* játékban lenyűgöző élményre számíthatnak mindazok, akik – hozzám hasonlóan – falják a *Harry Potter* könyveket; de ne csüggedjenek a „tudatlanok" sem, hisz a történet beható tanulmányozása nélkül is jól szórakozhatnak az aranycikesz üldözése, vagy a roxforti barangolások során.
Részemről sajnálom, hogy a kviddics mérkőzések kikerültek a teljesítendő feladatok köréből, de még így is számos pálya teljesítése áll másodéves varázslótanoncunk előtt. Azért persze – saját kedvtelésünkre, - beszállhatunk a kviddics bajnokságba is, ami némileg változott az előző részhez képest. A meccseket leegyszerűsítették, az első részben oly' komplikált módon becserkészhető kis golyó pedig elérhetőbb közelségbe kerül - már nem igényel napokig tartó gyakorlást a gurkók elkerülése, vagy az ellenfél fogójának akadályozása.

Az alant elterülő három kérdésre helyesen választ adó olvasóink között három darab *Harry Potter és a Titkok Kamrája* játék kerül kisorsolásra, amit a játék hazai forgalmazója, az Ecobit Kft. ajánlott fel. Beküldési határidő: 2002. december 18., postacím: 576 KByte „*Harry Potter* nyereményjáték", 1329 Budapest, Pf.: 24, vagy 576kbyte@576.hu (Tárgy: „*Potter* játék").

1. Mi Gilderoy Lockhart kedvenc színe?

2. Milyen kurzusra iratkozott be Frics, a gondnok?

3. Mivel váltotta ki Harry Dobby szabadságát?

Játék-Nyereményjáték

Nagyobb szabadságot kapunk továbbá Harry mozgatásában; kedvünkre fedezhetjük fel Roxfort kietlen folyosóit, vagy akár még Hagridot is meglátogathatjuk a kerti lakban. Színesebb lett a helyszínek repertoárja: végre beléphetünk a hatalmas képcsarnokba szeszélyes lépcsőivel, vagy tanulhatunk varázslatokat a számos tanterem egyikében. Egyszerűbben szerezhetünk a varázsigék tanulása közben pontokat a házak versenyében, s juttathatjuk előnyhöz a Griffendélt.
Persze nem mindenhová van szabad bejárásunk. A varázskártyák gyűjtögetésével szabadíthatunk fel extra pályákat vagy akár szerezhetünk háromszoros ellenállást a különböző sebzésekkel szemben. Érdemes tehát minden korsó aljára benézni, hisz Bagoly Berti Mindenízű drazséja mellett értékes kártyákra is lelhetünk. Mindamellett, ha már a Mindenízű drazséknál tartunk, ezek is fontos szerepet kapnak a Titkok kamrájában, hisz a kereskedés alapját képezik. Vásárolhatunk velük akár Wiggenfa kérget és futóféreg nyálkát, s máris kotyvaszthatjuk a Lupin professzor bájitaltan óráján megismert életerő-helyreállító italt. No és persze nehogy megfeledkezzünk a legújabb Nimbus modellről, melyért szintén számos drazsét kell áldoznunk. Persze ahhoz, hogy felvehessük a versenyt Draco Malfoy-al és csapatával, nekünk is a legjobb seprűre lesz szükségünk...
Alapvetően jellemző a játékra, hogy a feladatok könnyebbek lettek, így már nem is meglepő, hogy a főellenség legyőzése sem ütközik komolyabb akadályokba. Bár a grafikán nem sokat javítottak – az előző részben már jól bevált grafikus motor hajtja a *Titkok Kamráját* is, - a karakterek némileg kifinomultabbak, mozgásuk jobban kidolgozott, illetve az újonnan bekerült helyszínek is megtörik az első rész monotonitását. A hátterek kifejezetten jól sikerültek, remekül illenek a regény hangulatához. Zavaróak a hosszú töltések, illetve a temérdek átvezető animáció. Persze akik még nem ismerik a történetet, biztosan nem fogják osztani ebbéli véleményem...
Jó hír *Potter* úr rajongóinak, hogy lelkes magyar fiatalok – éljen a legifjabb gamer generáció!, – elkészítették a PC-s változatra telepíthető magyar patch-et - így a játék magyar felirattal játszható **(Konkrétan ez a magyarosítás a főszerkesztőnek majd' egy tucat csokiszeletbe került, becsüljétek meg, kedves gyerekek :o) – Reiker)**. Még az efféle minden könyvet olvasó, mindkét filmet végignéző *Harry Potter* megszállottnak is nagy segítség a magyar szöveg, hisz az angol fogalmak rendre eltérnek a magyar fordításoktól (A patch letölthető a weboldalunkról ;).
Szóval Nimbusra fel, irány Roxfort és a *Titkok Kamrája!*

értékelés: **7/10**

Flipendo a Sötét Varázslatok Kivédésére.

Gonoszság a Titkok Kamrájából

Varázspálca Ollivandertől

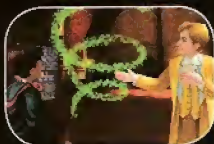
A bátorság Tőled.

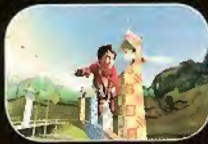


www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com

MEGJELENÉS: 2002. NOVEMBER KÖZEPE
MEGRENDELHETŐ AZ ELECTRONIC ARTS KIZÁRÓLAGOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓJÁTÓL, AZ
ECOBIT MULTIMÉDIA KFT.-TŐL
1077 BUDAPEST, WESSELÉNYI U. 27 | TEL: 01 478 0900 | FAX: 01 478 0919 | WWW.ECOBIT.INFO | SALES@ECOBIT.HU

Nekivágsz a Titkok Kamrájának Harry Potter™ szerepében?





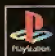






Challenge Everything™

PC CD-ROM





PlayStation 2

NINTENDO GAMECUBE

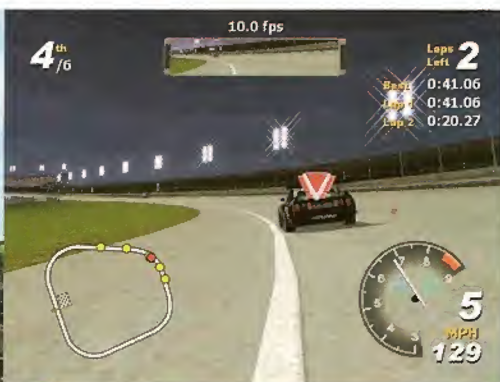
GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR

TOTAL IMMERSION RACING

Fejlesztő Razorworks
Kiadó Empire Interactive
Eredet Egyesült Királyság
Minimum PIII 450, 128MB RAM, 16MB VRAM
Optimum PIII 900, 128MB RAM, 32MB VRAM
Platform PlayStation 2, PC, Xbox
Honlap www.razorworks.com









Amikor beharangozták a *TIR*-t, mint újdonatúj játékot, legfőképpen azt emelték ki benne, hogy az AI forradalmi lesz. Merthogy tanulékony, hibázik, és ami a lényeg: be tud dühödni, sőt emlékezni fog az elszenvedett sérelmekre akár évek múltán is. Ehhez képest pont ez a rész volt a legkevésbé meggyőző.

Konzol?

Amit kapunk a pénzünkért egy jól összerakott és alaposan átgondolt játék – amelyet elfelejtettek úgy átírni PC-re, hogy az tökéletes legyen. Itt van például a rekordoknál a névbeírás esete. Beírni a billentyűzettel? Na neeeeem, szépen a kurzorgombokkal kiválogatni a betűket és Enter. A gamepad korlátozás még sok helyen visszaköszön, de hál'istennek a játékélményt nem rontja el.

A menükről ordít a konzolos múlt, ami nem baj, csak kissé fárasztó benne navigálni. Rögtön a karrier funkciót választottam, persze a legkönnyebb fokozaton, hiszen az én időm is véges, ha fel akarok jutni a csúcskategóriába, mihamarabb odaérjek. A versenyek között az állást le tudjuk menteni - kár, hogy csak öt slot van mentésnek. További furcsaság, hogy sem a csapatfőnökök, sem a program nem ismeri a nevünket: minden újraindításkor elfelejti, kinek a nevére is kell jóváírni ezt meg ezt a rekordot. Nézzük a jó oldalát: így végeredményben többen is vihetnek egy karriert, felváltva futva a versenyeket, a progi úgyis megkérdi most ki is volt éppen ilyen szélvészgyors. Kolesztársak tehát előnyben - most, hogy jön a vizsgaidőszak ez a bug még kellemes is lehet.

Ami rögtön elnyerte a tetszésemet: az előrehaladás során a csapatfőnökök év végén megkeresnek ajánlataikkal, de nem mindig biztos ám az a pilótaülés; van, hogy öt kör alatt egy szintidőt meg kell futni az eddig még ismeretlen autóval, és mindent az ekkor elért eredménytől tesznek függővé. Ha megfutjuk, bevesznek a csapatba, ha nem, mehetünk máshova. Azt, hogy eleddig ismeretlen autóval kell jó időt hasítani azért hangsúlyozom, mert az autók viselkedése alapvetően más és más.

A vezetés

A játék nagyszerűen játszható, igaz az árkád jelzőtől csak egy-két olyan masina menti meg, amelyet csak alaposan leizzadva tudunk végigterelni a pályán. A három kategóriaszint között az első a GT, itt még billegnek-ballagnak a kocsik, lehetőleg ne cibáljuk a kormányt, mert csak baj lesz. Az erő még nem számottevő, nem kell attól tartani, hogy egy erősebb gázadással felhasítjuk az aszfaltot, finoman, lendületből érdemes autózni. A következő a GTS kategória, ideérve kaptam egy ajánlatot a Vemac csapattól, egy tesztvezetést, ami alapján csapattag lettem. Na, ha van olyan autó, amit el kell kerülni a játékban akkor az ez. Nemcsak billeg, imbolyog a fékezésre, de ha meggondolatlanul gázt adunk, megpördül. Igazi izzasztó „móka" volt ezt a sértődékeny masinát terelgetni, de akkor azt hittem, az összes GTS autó ilyen érzékeny. Miután majdnem tönkretettem a billentyűzetet, a kategóriát megnyerve sikerült ajánlatot kapnom a konkurens BMW csapattól, amelyet elfogadva rájöttem, hogy itt is ég és föld a különbség a vezethetőségben. A BMW McLaren F1-es ugyan féktávon keresztbeállhat (akárcsak az összes BMW a programban, az összes kategóriában!), de ez könnyen irányítható farolással folytatható, akár az összes szűkebb kanyart „koppkeresztbe" abszolválhatjuk, nem lesz baja sem a kocsinak, sem a köridőnek. Ami a legkellemesebb meglepetés volt: gázadásra leheletnyi alulkormányzottsággal, szinte sínautóként gyorsít ki a kanyarból, nem kell folyton ellenkormányozni a kitörni készülő hátsó traktus miatt. A legjobb persze a Le Mans-nyerő Audi, ez még féktáv alatt sem akar látványoskodni, igaz a gázadásra kicsit jobban oda kell figyelnünk. A beharangozott forradalmi AI-ből annyit vettem észre, hogy nagyon agresszívek az ellenfelek, de a bekapcsolható „Érzelmi állapot figyelése az ellenfeleken" funkciónál is kötélidegeket sikerült csak megállapítanom a többieknél. Talán nem amatőr fokozaton kellett volna indulnom...

Set up!

Egyik érdekes újítása a játéknak az „önhangoló autó": ha igénybe vesszük a mérnökünk segítségét, csak tiszta, jó köröket kell tenni a pályán, ő beállítja nekünk a megfelelő szárnyszöget, guminyomást, váltóáttételeket, satöbbi. Minden alkalommal, mikor áthaladunk a célvonalon beszól a rádión, hogy most finomított a beállításon, persze csak practice módban. Most szólok: aki ezt ki akarja próbálni, ne az amatőr fokozaton kezdjen karriert, mert ebből a mókából ki fog maradni!

Grafika, hangok, nyalóka

Szép és jó, ráadásul nem túl gépigényes. Még az Audi TT (ami számomra egy anti-autó) is jól néz ki :). Ha sokan vannak a pályán (és a képen) persze nyöszörög a videokártya, de ez nem meglepő. A hangok jól sikerültek, főleg a váltásnál tüsszögő turbó tetszett.

Putz Patrik

értékelés: 7/10

● Fejlesztő: Davilex
● Kiadó: KOCH Media
● Eredet: Hollandia
● Minimum: nincs adat
● Optimum: nincs adat
● Platform: PC, PlayStation 2
● Honlap: www.knightridergame.com

KNIGHT RIDER
THE GAME











Hollywood és a játékipar lassan már hivatalosan is eljegyezhetné egymást: az utóbbi időben annyi játékmegfilmesítést jelentettek be, és annyi filmből / sorozatból készült játék, hogy most már igazán összebútorozhatnának az urak, nagyban leegyszerűsítené az üzletmenetet. A mennyiségi termelés hátulütője, hogy előbb utóbb elfogynak a nagynevű licenszek, és ilyenkor bizony kénytelen-kelletlen a B kategória felé fordulnak a producer / fejlesztő bácsik. Ilyesmi eshetett meg a Universal / Davilex párossal is. A nyolcvanas évek első felében futó sorozat az óceánon túl soha nem volt igazán népszerű, igazi rajongótábora csak Európában alakult ki – Németországban és Ausztriában még arra is képesek voltak a népek, hogy nagy mennyiségben vásárolják meg a főszereplő David Hasselhoff borzalmas szólólemezeit. A Davilex mindenesetre ráharapott a licenszre, gyártottak ők már autóversenyt (a rossz emlékű *London Racer 2*-őt), nem lesz itt probléma!

A *London Racerből* kiindulva nem sok jóra számítottam – és a meglehetősen alacsonyra belőtt elvárásaimhoz képest pozitívan csalódtam a játékban. A *Knight Rider* egy szolid, viszonylag pofás grafikával megáldott, küldetésalapú autós játék, ami egy az egyben hozza a sorozat bugyuta kis hangulatát. Aki esetleg soha nem látott volna *Knight Rider* epizódot: a sorozat főhőse Michael Knight, az exrendőr, aki egy Devon nevezetű fazonnak hajt végre küldetéseket egy szuperképességekkel ellátott intelligens autó (KITT) hathatós segedelmével. Szerepel még Bonnie, a női főhős, ő a szervizes kislány. A *Knight Rider* játékverziója bőven merít a sorozatból; kicsit olyan, mintha egy új epizódot gyártottak volna a szériához. A történet egy titokzatos bankrablással kezdődik (egy bőszme nagy kamion tör át a bank falán), és régi ellenfelünk, a halottnak hitt, nagyon gonosz Garth Knight (Michael „testvére", a minket adoptáló Wayne Knight vér szerinti fia) és a két (szintén gonosz :) autó, Goliath (a fentebb emlegetett kamion) és KARR (ő pedig KITT rossz útra tévedt prototípusa) feltűnésével folytatódik. A játék tizenkét missziója alapvetően három csoportba sorolható: a legegyszerűbbek az üldözős küldetések, amikor valamelyik ellenfelünket hosszan követve kell időre odaérnünk valahova; lesznek face to face összecsapások is, ilyenkor az ellenséges autót kell addig lökdösnünk, amíg az fel nem dobja az abroncsait; és végül a „gondolkodtató" missziók, mikor is KITT különféle képességeit kihasználva leszünk kénytelen különféle lehetetlen helyekre el (inkább: fel) jutni. KITT (amellett, hogy folyamatosan dumál) képes épületek és berendezések leszkennelésére (általában az innen nyert információk lökik előre a történetet), hatalmasakat ugrat, és két keréken is el bír egyensúlyozni – azaz bedönthetjük a járgányt bármelyik oldalára. Az utolsó pár misszióra kapunk egy negyedik skillt is – ez a hiper-szuper-giga boost üzemmód, mely értelemszerűen elképesztő sebességre gyorsítja fel az autót – egy rövid ideig. A játék első pályája korrekt tutorial, kissé unalmas, de a végignyomása kötelezően ajánlott – mindent bemutat és begyakoroltat ugyanis, amire a játék során csak szükségünk lesz.

Vannak persze problémák is a *Knight Riderrel*, nem is kevés. A legfőbb gond az, hogy az alapanyag butácska, a sorozatot ismerőket még csak-csak elszórakoztatja a dolog, de aki még nem hallott volna az egész szuperautósdiról, az fél óra után elegáns ívben fogja a sarokba vágni a játék dobozát. A grafika korrekt, de semmiképpen sem kiemelkedő – a környezet megjelenítése rendben van, az autók egyszerűek (leszámítva a KITT-re húzott reflection mapet: az szép), viszont nagyon elkélt volna némi antialising, mert ilyen recés poligonéleket már régen nem láttam. Az üldözős-harcolós küldetések jópofák (a vége felé van egy helikopteres hajsza, ami kifejezetten látványos), de az „ugrálj fel az autóval nyolc ládán át a tetőre, aztán onnan ugrass át egy másik épület tetejére" missziók elég idegesítők tudnak lenni (időre megy – egy elhibázott ugratás, és kezdhetjük előről), ezeket nyugodtan kihagyhatták volna – még szerencse, hogy kevés van belőlük. A *Knight Rider* mindezek tetejébe felháborítóan rövid: egy délután alatt (normal nehézségi fokozaton) simán végig lehet nyomni, mert a küldetések nagy többsége egész egyszerűen semmiféle kihívást nem jelent. Multiplayer nincs, felfedhető titkok és extrák nincsenek – kicsit kevés az a pár órányi móka egy fulláras játéktól.

A sorozat rajongóinak érdemes egy pillantást vetni rá, mert sikeresen adoptálja a *Knight Rider* feelinget (ők nyugodtan adjanak hozzá egy pontot a lenti végértékhez), akit azonban soha nem érdekelt Michael Knight és az ő beszélő autója, az nyugodtan hagyja ki a játékot, remélhetőleg lesznek még ebben a stílusban jobb és tartalmasabb próbálkozások.

Liquid

értékelés: **5**/10

STAR TREK
STARFLEET COMMAND III

Fejlesztő: **Taldren**
Kiadó: **Activision**
Eredet: **Egyesült Államok**
Minimum: **Nincs adat**
Optimum: **Nincs adat**
Platform: **PC**
Honlap: **www.st-sfc3.com**



Az alant elterülő három kérdésre helyesen választ adó olvasóink között egy darab *Star Trek - Starfleet Command III* játék kerül kisorsolásra, amit a játék hazai forgalmazója, az Automex Kft. ajánlott fel. Beküldési határidő: 2002. december 18., postacím: 576 KByte „*Star Trek* nyereményjáték", 1329 Budapest, Pf.: 24, vagy 576kbyte@576.hu (Tárgy: „*Make it so! :)*").

1. Hány éves Picard kapitány a *Starfleet Command III* idejében?

2. Hogy nevezték el a fejlesztők a *Starfleet Command III* multiplayer komponensét?

3. Mi a címe az amerikai mozikat december 13.-án megrohamozó új *Star Trek* mozinak?

Játék-Nyereményjáték

Csillagidő: 56200.7

A határvidékeken épülő űrállomások körüli szektorokban egyre nagyobb a nyugtalanság. A kiküldött járőrök nap mint nap küldik a jelentéseiket, hogy a szomszédos szektorok lakói erősen nehezményezik az épülő állomásokat, és szórványosan támadják őket. Én még csak most végeztem a kadétiskolában, de már alig várom, hogy végre igazi ellenséggel is találkozhassak. Ha igazak a hírek, erre nem is kell sokat várnom, hiszen amint megtudtam, pont abban a szektorban kell majd először járőröznöm, amelyikben legutóbb eltűnt két járőrhajó. Picard parancsnok azt mondta mikor megérkeztem, hogy kapok egy Norway osztályú hajót, mégpedig a „USS Maine" fregattot, tapasztalt legénységgel, és ha bebizonyítom a rátermettségem, utána lehet róla szó, hogy egy nagyobb hajóra kerüljek.

Csillagidő: 56200.8

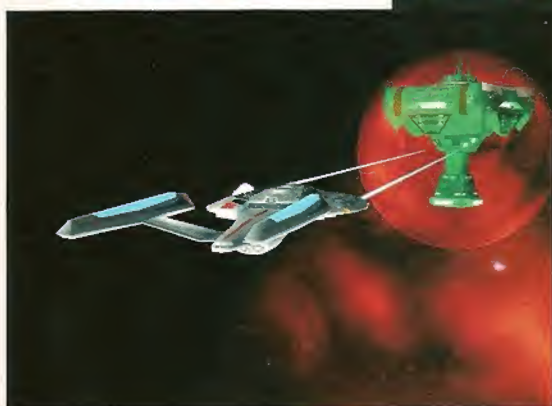
Ma végre túl vagyok az első bevetésemen. Valóban remek kis hajó a „USS Maine" de azért nagyobb hajók közelébe nem merészkednék vele. Sajnos elég gyenge a fegyverzete, és a „Warp" sebessége sem valami eget rengető. Az első bevetésemen máris bebizonyítottam, hogy megállom a helyem a parancsnoki hídon. A 13.17-es szektorba küldtek, a Klingon határvidékre, és megtaláltam a félig szétlőtt USS Mercutio-t. A fegyverei lövésre kész, a pajzsok maximális energiával, és fél impulzussal vonszolta magát. Próbáltam felvenni vele a kapcsolatot, de nem működött az azonosító rendszerük, így a parancsnok ellenségnek hitt bennünket. Néhányszor rám is lőtt, de miután vonósugárra vettem, és csupán a fegyvereit hatástalanítottam, nagy nehezen elhitte, hogy valóban egy föderációs járőr talált rá, és nem a Klingonok jöttek vissza. Átküldtem neki a hajó javításához szükséges alkatrészeket, és elköszöntünk egymástól. Picard parancsnok nagy megelégedéssel fogadta a jelentésem, és megdicsért, hogy okosan döntöttem, amiért nem bocsátkoztam harcba...

The Next Generation

Ahogy peregnek a TV adókon a *Star Trek* epizódok, és az új sorozatok egymás után, úgy követik az eseményeket a téma köré épülő játékok is. A *Trek* játékok végre elérkeztek hát arra a pontra, hogy a „*Next Generation*" sorozat adja az alapot. Itt most nem feltétlenül a sorozat epizódjaiban lezajló eseményekre gondolok (**Nem is vonható párhuzam, hiszen a felvezetésben villogtatott csillagidő szerint már a *Voyager* széria eseményei is mögöttünk vannak (Az 54973.4-es csillagidővel zár). A játék gyakorlatilag hat évvel a „*Kapcsolatfelvétel*" eseményei után játszódik. - Reiker**), hanem inkább a benne előforduló fajok, és azok hajói, fegyverei melyek visszaköszönnek ránk a monitorról. A *Starfleet Command* harmadik részében alapvetően három nagy faj, a Klingonok, a Romulánok, és a Köztársaság egységei a főszereplők, de időnként felbukkannak a Borgok furcsa szerkezetei is. A játékban végül is nincs semmilyen meghatározott alaptörténet, mindössze egy konfliktust előidéző esemény, ami nem más, mint felfegyverzett űrállomások felépítése a föderáció határvidékein. Ettől elszabadulnak az indulatok, és ismét kitör a háború a határvidékeken.

A kampány módot választva, először egy klingon hadnagy bőrébe bújva kell végrehajtani a Mi'Quogh tábornoktól kapott feladatokat, majd ezt követik a Romulán, majd a Federation felségjel alatt végrehajtandó küldetések. A kapott feladatok meglehetősen széles skálán mozognak, kezdve az egyszerű járőrözéstől, egy konvoj megsemmisítésén át, egészen az űrállomás elleni rohamig. Induláskor a bázison kapsz egy űrhajót, alapfelszereléssel, és egy alap „prestige" összeggel. A küldetések sikeres és gyors végrehajtásáért pontokat kapsz, amit bármelyik űrállomáson be tudsz váltani a hajóra szükséges cuccokra, vagy annak javítására. Ha elegendő pontot gyűjtöttél, akár másik nagyobb, erősebb hajót is vehetsz, vagy a meglévőn lévő berendezéseket, fegyvereket, pajzsokat cseréled le a lehető legjobbakra. A hajón kapsz egy hat fős legénységet is: egy mérnököt, egy biztonsági tisztet, egy orvost, egy navigátort, egy taktikai tisztet, és természetesen a lövészek parancsnokát. A küldetésekben ők is tapasztalatot szereznek (fejlődnek), és egyre ügyesebbek lesznek, de sajnos ha alaposan sikerül leamortizálnod a hajódat, akkor meg is semmisülhet bármelyikük. Azután képzelheted mi vár rád, ha mondjuk mérnök, vagy navigátor nélkül folytatod a küldetéseket. De semmi vész, az űrállomásokon legénységet is lehet felvenni az elesettek helyére, vagy a gyengén teljesítőket lecserélni. A legénysé-







get egyébként nem látod, tőlük legfeljebb időnként kapsz egy-egy rövid jelentést, viszont a hajód viselkedésén és használhatóságán erősen észrevenni, mennyire képzett, illetve tapasztalt egy-egy tiszted. A küldetések közben a hajódat háromféle nézetben figyelheted, így [F1] felülnézetből, [F2] a cél szemszögéből, és [F3] hátulról / felülről. A monitor bal szélén és az alján a bármikor kikapcsolható [D] vezérlőpult, a jobb felső sarokban a „radarkép" látszik, a többit az űr tölti ki. Mint az elsőre látható a képeken, minden háromdimenziós, de aztán kiderül, hogy mégsem. Na persze a hajók, a bolygók ill. az aszteroidák tényleg azok, viszont az űr valahogy kétdimenziósra sikerült. Eddig minden űrhajós-lövöldözős, vagy egyáltalán minden olyan játékban, amiben valamilyen repülő alkalmatosság volt a főszereplő, a tér minden irányába lehetett mozogni. Nos itt csak két irány maradt, vagyis az előre-hátra, és a jobbra-balra. Tehát térbeli mozgás igazából nincs, viszont ámulva vettem tudomásul, hogy az űrhajók mégsem tudnak egymásnak ütközni, legyenek bármennyien is egy kupacban, ugyanabban a pontban, mindig elhúznak egymás fölött, illetve alatt. Persze az aszteroidákra és a bolygókra ez nem igaz, velük inkább jobb kerülni a találkozást. Minden küldetés lényege alapvetően a hajó-hajó elleni harc, ami egymás sűrű lövöldözéséből áll, annak érdekében, hogy minél hamarabb elemeire bontsuk az ellenfél hajóját. A sűrű lövöldözés persze erősen relatív, hiszen még a leggyorsabb játéksebességnél is sokszor 10-15 másodperc is eltelik, mire egy leadott sorozat után a fegyverek ismét tüzelésre készen állnak. Általában az erőviszonyok kiegyensúlyozottak, egy-egy szektorban egyforma számú hajó csap össze minden oldalon. Az ütközetek inkább a taktikán és a gyorsaságon, a manőverezésen dőlnek el. Van persze olyan, mikor becsúszik egy meglehetősen egyenlőtlen küzdelem, így például egy űrállomás kilövésének egyedül egy kisebb hajóval nekiállni eleve öngyilkos ötlet. Ilyenkor jobb azonnal feladni, és egy másik szektorban keresni valamilyen feladatot, majd később visszatérni, egy megfelelő erősségű hajóval.

Quake III űrhajókkal?

A „Skirmish" módban az egyjátékos, vagy a hálózati játék közül választhatsz, illetve az Interneten lévő szerverek valamelyikére kapcsolódhatsz fel. Ha egyedül tudsz csak játszani, akkor gépi ellenfeleket hívhatsz játékba - ekkor be tudod állítani, hogy melyik csapatban mennyien legyenek (maximum 6 hajó lehet), ki melyik fajt képviselje, milyen hajók legyenek a csatában. Alapvetően minden fajnál hat hajóosztályból lehet választani, így például a Federationt választva, a Saber, az Akira, az Excelsior, a Nebula, a Galaxy, és a legerősebb a Sovereign, vagy a Romulánoknál a Talion, a Falcon, a Shrike, a Hawk, a Raptor, vagy a Warbird. Minden hajón a felfüggesztési helyek számától függően - na és persze a prestige pontjaid mennyiségének függvényében, - össze tudod válogatni a fegyvereket és a különféle pajzsokat, fedélzeti műszereket, motorokat, ugyanúgy, mint a küldetéseknél az űrállomásokon. Négyféle „Skirmish" mód közül választhatsz. Így a „Base", ahol az egyik csapat véd egy űrállomást, és a támadók feladata annak megsemmisítése. A második mód a „Battlefest", amiben két csapat küzd egymás ellen. Amelyik hajót kilövik, annak a helyére azonnal egy erősebb hajó lép, majd egy még erősebb. Az a csapat győz, aki a végén talpon marad (itt induláskor nem lehet beállítani, ki milyen hajóval indul). A harmadik mód a „Free for All", melyben mindenki mindenki ellen küzd, és a negyedik a „Team Assault", amelyben szintén két csapat küzd egymással, és a cél egymás űrállomásának kilövése. A csaták helyszínének tizenöt különféle térkép választható, a nyílt űrben, bolygók között, aszteroidák között, ill. csodálatos színekben ragyogó nebula rendszerben.

Ennek is ott a helye a többi mellett

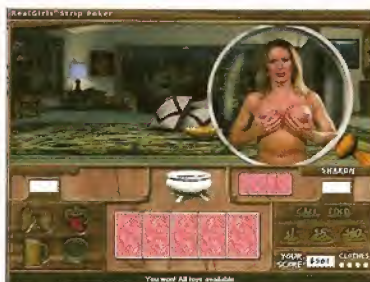
A látvány, ami eléd tárul, nem mindennapi élmény, mindannak ellenére, hogy a háromdimenziós űrben tulajdonképpen csak egy sík felületen tudsz mozogni. A hajók, a lövések, a robbanások szépen kidolgozottak, sokszor az űr ragyogó színekben pompázik, máskor pedig a koromsötétség ural mindent. Csak egyetlen dolog zavaró kicsit, az elsőre apró csillagoknak látszó pöttyök, amik úgy úsznak a térben, mintha az űrhajók zavaros vízben haladnának. A hajók irányítása és a mozgásuk meglehetősen jóra sikeredett. Pontosan érezni a különbséget egy apró romboló és egy nagyobb csatahajó mozgása között, mivel amíg egy hatalmas Sovereign osztályú hajóval megfordulsz, addig egy aprócska Saber három kört megtesz körülötted, ráadásul a hajó sebessége is alaposan befolyásolja az irányíthatóságot, hiszen egy teljes sebességgel haladó hajó érthetően sokkal nehezebben tesz meg egy fordulót, mint egy negyed impulzus sebességgel haladó. Az irányításhoz csupán egy egérre van szükség a billentyűzet mellett, de akár egér nélkül is nagyszerűen el lehet boldogulni, mivel minden funkciónak megvan a megfelelő gyorsbillentyűje. Sőt, egy mozgalmas csata közben ajánlom mindenkinek, hogy felejtse el az egeret, mert a billentyűzettel mindent sokkal gyorsabban tud irányítani. A hangokról se jót, se rosszat nem tudok mondani, legfeljebb csodálkozni tudok, hogy az állítólag légüres térben - ami jelen esetben az űr, - hogyan hallhatjuk meg a robbanások és a lövések hangjait :). Persze elég furcsa lenne, ha tök csendben zajlana egy ilyen űrcsata, és csupán egy andalító háttérzene, meg a legénység jelentései áradnának felénk a hangszórókból.

Clami

értékelés: **7**/10

RÓZSASZÍN OLDAL













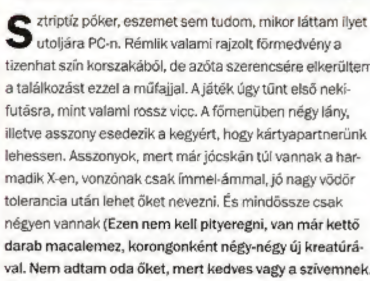
Sztriptíz póker, eszemet sem tudom, mikor láttam ilyet utoljára PC-n. Rémlik valami rajzolt förmedvény a tizenhat szín korszakából, de azóta szerencsére elkerültem a találkozást ezzel a műfajjal. A játék úgy tűnt első nekifutásra, mint valami rossz vicc. A főmenüben négy lány, illetve asszony esedezik a kegyért, hogy kártyapartnerünk lehessen. Asszonyok, mert már jócskán túl vannak a harmadik X-en, vonzónak csak ímmel-ámmal, jó nagy vödör tolerancia után lehet őket nevezni. És mindössze csak négyen vannak (**Ezen nem kell pityeregni, van már kettő darab macalemez, korongonként négy-négy új kreatúrával. Nem adtam oda őket, mert kedves vagy a szívemnek. - Reiker**). Lehet egyesével megkopasztani őket, vagy akár kettesével is felvehetjük a harcot a fehérnép ellen.

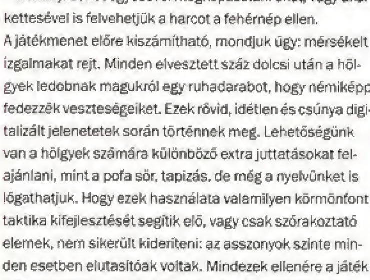
A játékmenet előre kiszámítható, mondjuk úgy: mérsékelt izgalmakat rejt. Minden elvesztett száz dolcsi után a hölgyek ledobnak magukról egy ruhadarabot, hogy némiképp fedezzék veszteségeiket. Ezek rövid, idétlen és csúnya digitalizált jelenetetek során történnek meg. Lehetőségünk van a hölgyek számára különböző extra juttatásokat felajánlani, mint a pofa sör, tapizás, de még a nyelvünket is lógathatjuk. Hogy ezek használata valamilyen körmönfont taktika kifejlesztését segítik elő, vagy csak szórakoztató elemek, nem sikerült kideríteni: az asszonyok szinte minden esetben elutasítóak voltak. Mindezek ellenére a játék readme fájlában kitörő örömmel ismertetik ezeknek az „eszközöknek" a használatát. Például a kéz ikonnál ilyesfajta felszólítást olvashatunk: használd, ha már képtelen vagy a billentyűkön tartani a kezedet, hehe. No persze. Összességében a *RealGirls Strip Poker* egy unalmas és csúnya játék, melynek alkotói büntetést érdemelnek, de azok is, kik három percnél többet „szórakoznak" vele. A műfaj lehetőségei rengeteg remek ötlettel bírnak, itt semelyik ziccert sem dobták be, az pedig különösen visszataszító, hogy majdhogynem nyugdíjas korú nőket kelljen meztelenül bámulni (**Te akartál Rózsaszín Oldalakat rovatvezetni, apukám... *sátáni kacaj* - Reiker**).

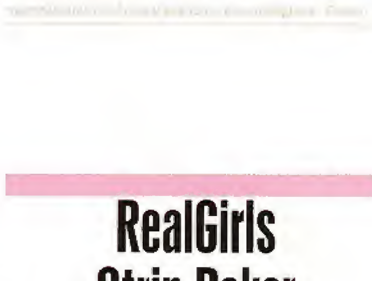
Fábián Balázs

RealGirls Strip Poker

pokai Software
pokai Software
www.pokai.com

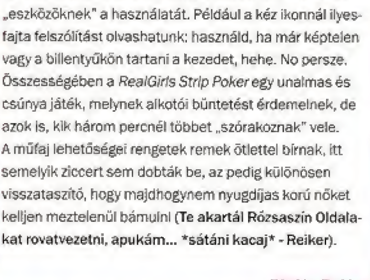


















MECHWARRIOR 4
MERCENARIES

Fejlesztő: **Cyberlore Studios / FASA Studio**
Kiadó: **Microsoft Game Studios**
Eredet: **Egyesült Államok**
Minimum: **PII 700, 128MB RAM, 16MB VRAM**
Optimum: **Nincs adat**
Platform: **PC**
Honlap: **www.microsoft.com/games**

Számtalan *MechWarrior* játék jelent már meg az idők során, hiszen a sorozat kisebb-nagyobb szünetekkel több, mint tizenhárom éve tart. Talán a sor egyik legemlékezetesebb tagja a második *MechWarrior* kiegészítő lemeze, a szintén *Mercenaries* néven megjelent program. Jó régen volt ez már, talán már hét éve - az akkori csúcskategóriás PC-k Pentium egyes processzorral futottak és még senki nem hallott az élsimításról, sokadik generációs gyorsítókártyákról... **(Miért ne hallott volna élsimításról? Akkoriban kézzel csinálták, *Deluxe Paint* alatt :) – Reiker)**

Emberünknek egy zsoldoscsapatot kellett irányítania a csatamezőkön és a gazdasági élet útvesztőiben egyaránt. A mostani játék is hasonló célkitűzéseket valósít meg, a sorozat negyedik epizódjára alapozva. Remake, újrakiadás, vagy egy önálló mű? Mind és egyik sem egyszerre a *Mercenaries*, hiszen például két CD-t foglal el, és nem kell hozzá az alapmű.

A gáma kilenc naprendszerben játszódik, mindegyikben több bolygón, több küldetés közül választhatunk. 3063-at írunk; feltörekvő, név nélküli zsoldoscsapat vezérét alakítjuk. A nagypolitikába keveredve nem csak rátermettségünket kell bizonyítani, de mint zsoldosoknak, ki kell érdemelni a jobb (egyre kockázatosabb, de nyereségesebb) feladatokat, miközben megítélésünk egyre jobb lesz, hírnevünk nő, mindenki elismeri „munkásságunk". A játék elején lennénk ugye mi, három további pilóta és néhány szánni való, kiszuperált roncs, amiket még éppen mecheknek lehet nevezni. Cél minél több lóvé összegyűjtése, hogy jó legyen nekünk. Pénzünket számos helyen elverhetjük; nagyon könnyű elkölteni, tehát kétszer is érdemes meggondolni, mit vásárolunk. Választhatunk új robotokat, fegyvereket, alkatrészeket és természetesen jobb képességű pilótákat, rengeteg az új fejlesztés - mind kívánatos, de a legtöbbre egyszerűen nem lesz pénzünk. Óvatosan bánjunk az eladásokkal is, különösen saját fejlesztések esetében, hiszen ezzel nem csak a piaci árakat változtatjuk meg (megnőnek), de megítélésünk, reputációnk is csökkenni fog. Egyfajta infláció ez, spirális körökben lefelé, amibe ha belekerülünk, egyre nehezebb kimászni.

Embereink száma akár a hetet is elérheti, sosem irányíthattunk egyszerre még ennyi mechet! A csatamezőn, ha teljes létszámban vonulunk fel, két négyes csoportra lehet osztani a társaságot, melyek a „lance", vagyis bajtárs, vagy valami ilyesmi elnevezést kapják **(Valami**













ilyesmi. Egyébként felkeltetted az érdeklődésemet – muszáj azt a játékot kipróbálnom, ahol hét egység két négyes csoportra osztható :) – Reiker).

A csapat megítélése, elismerése növekszik, ha sikeresen teljesítjük a küldetéseket. Ha mindez nem lenne elég, hősiesség (nobility) pontokat kapunk, ha különösen bátran viselkedtünk egy kényes szituációban, de akár megbízhatatlanságunkról (notoriety) is számot tehetünk, ha netán páli fordulattal a háború közepén mecénást váltunk. Két ház missziói között választhatunk, ha elköteleztük magunkat az egyiknél, egyre különlegesebb küldetésekkel ajándékoznak meg bennünket; persze csak ha elég megbízhatónak tűnünk. Tehát hogy mit, mikor választunk, befolyásolja a további játékmenetet.

Nem elhanyagolható tény, hogy a *MechWarrior 4: Mercenaries* több mint két éves motorral fut, ebből két feltevés következik. Az első szerint a játék hardverigénye egészen szerénynek mondható. Még az én kicsikémen is vígan futott minden extrém grafikai beállítás mellett is. Ebből következik a másik feltevés, mégpedig hogy a látványvilág szemünknek ma már nem túlságosan lenyűgöző. A 'Mech rajongóknak persze ez álmaik netovábbja, de aki „csak úgy" végigtolta a negyedik részt, netán még egy-két kiegészítőt, nem biztos, hogy foggal-körömmel veti rá magát erre a kicsit látványügyileg már megkopott versenyzőre.

A menük és az átvezető animok elég egyszerűek, az épületek szegényesek, a fák és a növényzet közelről jócskán „gyér", a fegyverek és a robbanások sem közelítik meg a mai színvonalat. A hangok, hanghatások nem olyan kifinomultak, a csatazaj, a robbanások hangjai, vagy akár társaink rádión keresztül érkező üzenetei maradtak a kétezredik év minőségén. Sőt, ha már teljes létszámban feszít csapatunk, kicsit fárasztó az ilyenkor állandóan működő rádiót hallgatni. Különösen, ha ugyanazt mondogatják ismételten.

A *MechWarrior 4: Mercenaries* irányíthatósága nem sokat változott a sorozat előző részeihez képest. Az igazán profi manőverezéshez elengedhetetlen a botkormány, de egér plusz billentyűzet kombinációval is lehet nyomulni (ahogy én is tettem). Marha jól alkalmazható a haladási irány és robot felsőtestestének jobbra-balra forgathatóságának összehangolt használata. A speciális, csapattársaknak adható parancsokat a funkcióbillentyűkkel aktiválhatjuk, F1-től F8-ig a mechpilótákat választjuk ki, a második leütendő F-gomb a feltárult menü-parancssorból aktiválja a nekünk tetszőt. Igazán összehangolt és precíz parancsokat nem adhatunk ki, de általában jól végzik a dolgukat társaink. Ha például egy adott ellenségre kiadjuk a támadás parancsot - agresszívan rászaladnak, de lehetőleg nem önfeláldozó akciókban. Az ellenséges *MechWarrior* gépezeteket is hatásosan zavarják, mondhatnám, tisztítják az utat előttünk.

A küldetések összetettsége, változatossága sajnos nem olyan változatos, mint azt remélnénk. Túlnyomó többségük nem szól többről, csak hogy juss el a megadott navigációs pontokhoz és lőj szét mindent, ami az utadba kerül. Persze van néhány izgalmasabb is, mint például kísérni egy mozgó konvojt, netán megszállni az éj leple alatt egy ellenséges bázist.

Minden küldetés előtt érdemes új eszközökkel felszerelni a pilótákat, netán őket magukat is kicserélni az adott küldetéshez megfelelőbb emberre. Itt a tili-toli az egyszerű „fogd meg és húzd" alapon működik.

Ha már beleuntunk az egyszerű küldetésekbe, netán idegzetünk kezdi felmondani a szolgálatot, irány a Solaris VII. Ezen a bolygón gladiátorviadalokat vívhatunk bármelyik két küldetés között. Különböző súlycsoportok közül választhatunk a pehelysúlytól a szupernehézig, beállíthatjuk hány emberes legyen a küzdelem, és hogy milyen típusú legyen az összecsapás. Természetesen az utolsó emberig kell küzdeni a tömeg nagy megelégedésére. Még a meccset közvetítő kommentátor is mondja a magáét, olyan mint valami sportközvetítés – a szórakozás garantált és igazi felüdülést jelent a zsoldosakciók szüneteiben.

A sikerért persze meg kell felelni - egy gladiátorviadalra „tenyésztett" mech egész más jellemzőknek kell hogy megfeleljen, mint a hagyományos bevetésekre küldöttek. A *Mercenaries-ban* rengeteg robottal és még több féle fegyverrel találkozunk. Mivel további fejlesztések is megengedettek egy adott típuson belül, a változatok száma csak még inkább nő.

A különböző Házak közötti erőviszonyok, tulajdonságaik feltérképezése is érdekes, ne feledjük hogy a játékmenet a mi döntéseinken alapul. A legfőbb gond, hogy amikor a játék már kezdene igazán magával ragadni, egyszerűen véget ér. Nagyjából egy teljes nap kemény játék után a végére lehet érni, ami csalódás még akkor is, ha extra lehetőségként megnyerjük az összes meccset a Solaris hetedik bolygóján, netán más útvonalon jutunk el a befejezésig.

A *Mercenaries* többjátékos lehetőségei nem sokat tesznek hozzá az eddigiekhez, hasonló a sorozat korábbi részeihez, tehát nem került bele semmi formabontó újdonság, sőt a népszerű capture the flag játéktípus ki is maradt.

A *MechWarrior 4: Mercenaries* egyszerre szórakozató és egyben csalódást okozó játék. Csalódást, mert nagyon rövid. Még éppen élvezhető a két évvel ezelőtti grafika, melyről most már annyi bőrt lehúztak, hogy jogosan várható a következő játék egy teljesen új bőrben. Igaz a Microsoft nagyon ráállt az Xboxra, a platformon ki is jött mostanában egy *BattleMech* játék (***MechAssault***. **Arcade. – Reiker**), de reméljük ez nem jelenti a PC-s fejlesztések hanyagolását, netán végét. A játék leginkább azoknak fog bejönni, akik már réges régen a rajongók táborába tartoznak. Ha valaki számára ismeretlen ez a játéksorozat, érdemes vele megismerkednie most, de azok akik csak úgy eljátszogattak a harci robotokkal, netán a negyedik részt és a kiegészítőket is ismerik már, nem ettől a programtól fognak hanyatt esni.

Fábián Balázs

értékelés: **5**/10

TONY TOUGH
AND THE NIGHT OF ROASTED MOTHS

Fejlesztő: Nayma Software
Kiadó: ProGraph Research Interactive
Eredet: Olaszország
Minimum: nincs adat
Optimum: nincs adat
Platform: PC
Honlap: www.gotgameentertainment.com









„Egyszerűbben is lehet a halakat etetni...”



Vendégcsalogató külső (Visszatérés Scabb Island™-re)



Példaképünk a falon, és más állatfajták.

A terjedelmes cím ugyan magáért beszél, de a biztonság kedvéért elmondom, mivel is van dolgunk: point & click jellegű, rajzfilmszerű kalandjátékkal; valami olyasféle produktummal, amely immár jó pár éve kiveszettnek tűnt korunk leplezetlen „poligon-nyomása” miatt. Tudom, tudom, szentimentális vagyok, de először úgy éreztem magam a képernyő előtt, mintha majd' egy teljes évtizeddel lennék fiatalabb. A végső értékelésem tudatában kissé túlzónak mondható az összehasonlítás, de leginkább a *Maniac Mansion* vonulatát idézte fel bennem és annak utóvédjeit. Meglepő, de szívet melengető a tény, hogy van, aki a hagyományos grafikával készült kalandjátékok háromdimenzióssá avanzsálása ellenére is a régi, jól bevált módszer mellett teszi le a voksot, ugyanakkor pont ezért értékelendő cselekedet.

Ha egy történetbe az író kifejezetten flúgos alakot keres, akkor a legjobb választás – a vörös szakállú varázslótanoncokat leszámítva, persze – szinte mindig dologtalan, elszegényedett magánnyomozók képében jelentkezik. Gondoljunk csak a *Sam & Max-re*, vagy *Jack Orlando-ra*, hogy keverjem a stílusokat. A nyomozó kétségkívül egy eredeti figura. Volt. A régi, jól bevált módszer mellett tehát a régi, jól lerágott csontocska is helyet kapott, valljuk meg, nem kis megelégedésünkre. A soros balféket Tony Tough-nak hívják, és már pusztán méretei miatt is kisebbrendűségi érzésével kénytelen elviselni, hogy ő sikeresebb társai (és amúgy mindenki más) viccelődéseinek alanya lehet csupán. Igaz, gyermekkorától fogva ilyen, volt ideje hozzászokni, mint ahogy a csúzli lövedékeihez is, mellyel a szomszéd srác per nap ajándékozta meg őt, egy bizonyos hálaadásnapi akcióig. Akkor ugyanis pórul járt, elérte végzete, mely egy töklámpás képében hullott a fejére. Nem sikerült megszabadulnia tőle, bosszút esküdött hát a mi Tony-nk ellen, s ezt évek múltán bizony végre is hajtotta. Elrabolta nyomozónk egyetlen barátját, egy cukorkazabáló, lila színű, testes kutyát, s magával cipelte szórakoztató parkjának egy eldugott zugába. Magánnyomozónknak tehát végre munkája akadt – igaz, megbízó és pénzjutalom nélkül, de azért mindent meg kell becsülni, és különben is, - amihez először feltétlenül be kell jutnia a parkba. Nem könnyű eset...

A bárgyú történet után mélyedjünk el az irányítás, meg a kezelőfelület bugyraiban. Mint ahogy az egy point & click játéktól elvárható, teljes egészében egerünkre leszünk utalva. Bal gombbal mászkálunk, jobb gombbal egy gyorsmenüt hozunk elő, amely lehetőséget biztosít az adott tárgy, és / vagy személy (ez furcsán hangzik, de igaz!) alapos vizsgálatára, használatára, beszélgetésre és mások által feleslegesnek ítélt holmik magunkhoz vételére (ilyen a csatornában kiszenvedett takarítóhölgy parókája). Kezdjük a magyarázatot fordított sorrendben: minden felvett tárgy az inventory-listára kerül, amelyet a képernyő alján csodálhatunk állandó, illetve pop-up jelleggel. A listáról kiválasztott tárgyat odaadhatjuk másvalakinek, de saját magunk is használhatjuk, vagy épp szemügyre vehetjük. Utóbbi például a notesz esetében fontos - Tony ide firkálja le hevenyészett térképét a parkról, melynek segítségével akár ugrálhatunk is a helyszínek között, időspórolás végett. Fontos megjegyeznem, hogy vannak tárgyak, amiket egymással kombinálhatunk, új matériák létrehozása céljából. Ha teszem azt, a köpönyeget, a parókát és a virágot eggyé változtatjuk, máris van egy kosztümünk, amivel bejuthatunk a park területére. Beszélgetni többnyire emberekkel fogunk, és csak nagyon ritkán papagájjal, esetleg a falon függő trófeákkal, egyéb használati tárgyakkal. Ha valami nem alkalmas erre, detektív barátunk simán idiótának néz minket, tehát ne erőltessük a dolgot. A másik két lehetőség, úgy hiszem, egyértelmű eredményt hoz: Tony sajátságos humorával kommentálja az általa tapasztalt dolgokat, az egyes tárgyak használhatósági értékét rendszeresen kétségbe vonva. Minden tárgyat, személyt jelöl a program, kiírva az illető nevét, dolog mibenlétét. Minthogy ballonkabátos, szemüveges szarkazmusgépünk ide-oda







Okosabbak vagyunk miszter Agyuál! Vagy nem...?



Az irodánk. Elvike mulderes utánérzés. :)

pakolgatása, mozgatása is egérvezérelt, ahol az adott képernyőt elhagyni készülünk, egy repkedő, sárga madár jelzi eme lehetőséget. Az irányítás tehát egyszerű és frappáns, egy jó pont oda.

A játék vizuális megvalósításának egyes részeit már súroltuk, de szokásainkhoz híven mélyebbre hatolunk a témában. Azt ugye már említettem, hogy egy rajzfilmszerű kalanddal van dolgunk, de azt még nem, milyen színvonalon valósították ezt meg. Amely színvonal első pillantásra nem valami magas, mondhatnám, átlag alatti, de szerencsére idővel emelkedik. Az intro grafikája nekem nem tetszett, túlontúl egyszerűnek, színtelennek éreztem, annak ellenére, hogy éjszaka, tudom, minden egyszerű és színtelen, de a program kezdeti élvezeti értékén nagyot ront, hogy nincsenek a részletek kidolgozva, a háttér csak egy massza, az előtér meg pár darab vonal. Vált a kép, hősünk irodája már kifejezetten szép, habár kis felbontású, de ilyesmin ne akadjunk fel akkor, amikor a falon „Én hinni szeretnék" télapós-poszter feszít, a szekrénynek pedig külön, kinyithatatlan fiókja van tele azokkal a bizonyos *X-Aktákkal*... Külön említést érdemel az a lila kérődző víziló, amiről persze később kiderül, hogy hősünk utóbb elrabolt kutyája. A környezet inkább nevetségesen és mesterségesen túlzsúfolt, hogy legyen min filozofálnia Tony-nak, hogy rögtön kiderüljön jelleme és szokásai, egyszóval, hogy ő egy balek. Hivatásos balek. Az iroda épületének kidolgozottsága azonban nem mérhető a park faunájához, az ott „lakó", élő és élettelen tömeghez, amelyet át meg átszőnek a kapcsolatok láthatatlan és látható pókháló-szálai. A megvalósítás tehát az idő múlásával egyenes arányban egyre szebb és részletesebb, igaz csodákat ne várjunk tőle, jellegéből adódóan, sőt, még annyit sem. Az egész inkább emlékeztet a kisgyermekeknek készült tanító célzatú játékokra, mint amilyenek a szemes-szájas *Putt-Putt* kalandjait feldolgozó, az angol nyelv egyszerűbb formáinak gyakorlására írt programok. Azt mondtam, grafikailag, de így utólag rásütöm ezt a bélyeget a történetre is, habár Tony szája folyamatos jelleggel jár, és néha nem könnyű őt gyorsaságban követni, de mondjuk egy tizenegy-pár éves kisdiák sikerrel veszi ezt az akadályt. A vizuális kritika velejárója a hanghatások, zenék elemzése, melyek erősíthetik, tompíthatják a képi humort, s a történettel együtt egy szerves egészet alkotnak, amit nagyvonalúan hangulatnak szoktunk nevezni. A hangulat pedig kellemes, fülünk a grafikához és a történethez passzoló zenét és szinkronhangokat közvetít agyunk számára. Más szóval, ez jó pont; a programra érezhetően odafigyeltek készítői (bárcsak mindegyik ilyen lenne), és aki már belefáradt aznapra a folyamatos fizikai, de – most figyeljenek hölgyeim, uraim – szellemi erőltetésbe, annál stresszmentes, nyugodt állapotot idézhet elő.

Hogy ne essek át a lovacska túlsó felére, tudatom önökkel, hogy aki tartós kikapcsolódásra számít, annak sem teljesen ajánlható a program, lévén egész gyorsan beleun az ember abba, hogy egy szerencsétlen ponthalmazzal mászkáljon ide-oda, szóljon a hónap dolgozójának, hogy keresik, segítsen a kisfiúnak bejutni az árnyékszékre ésatöbbi. Újrajátszási lehetősége pedig valahol a nullához közelít, ez egyértelmű. A különféle poénok is csak akkor igazán élvezetesek, ha nem századszorra hallgatja őket az ember. Egyszerűen hiányzik belőle valami alapvető komponens, ami talán a legmegfoghatatlanabb egy játékban, ami a képernyő elé szögezné a soros delikvenst. Ez a program minden tekintetben jó, de semmiben sem kiemelkedő, ráadásul hamar kimerül vonzereje. Azt gondolom, a rajzfilm-jellegű kalandjátékok visszatérésének nem ez a legmegfelelőbb iskolapéldája; csupán az szól igazán előnyére, hogy ebben a műfajban jelenleg nincsen más alternatíva, régi programokkal összehasonlítani viszont butaság lenne. Lehet, hogy voltak szebbek, jobbak (nem, igenis biztosan tudjuk, hogy voltak szebbek és jobbak), de azokra mára már senki nem tekint úgy, mint egy friss, ropogós programra - egyszerűen túl idejétmúlt dolognak tartja (**Most miért kell általánosítani? Van haverom, aki a mai napig csöpögő nyállal kívánja a polcomon taktikusan elhelyezett *Gabriel Knight Mysteries* szeretetcsomagot. – Reiker**). A mai modern produktumokkal meg még inkább fölösleges összehasonlításokba bocsátkozni, mert tény, hogy részleteiben felülmúlják, de az egészet tekintve teljesen másfajta hangulatot közvetít. És ez jó. Elvégre, nem kell mindig kaviár. Ez mára az utolsó szavam.

dracoo-[nostalgic]

értékelés: **5**/10

MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT - SPEARHEAD

Fejlesztő: **Electronic Arts**
Kiadó: **Electronic Arts**
Eredet: **Egyesült Államok**
Minimum: **PII 450, 128MB RAM, 16MB VRAM**
Optimum: **PIII 700, 128MB RAM, 32MB VRAM**
Platform: **PC**
Honlap: **mohaa.ea.com**





Az ellenség hátában

Winston Churchill, Nagy-Britannia miniszterelnöke 1944. június 7-én ekképpen értesítette Sztálint a partraszállás menetéről:

„Az „Overlord" tekintetében teljes mértékben meg vagyok elégedve a ma, június 7-én délig kialakult helyzettel. Csak egyetlen parti körzetben voltak komoly nehézségek, ahol amerikaiak szálltak partra, de már itt is megszűntek. Az ellenség hátában, a szárnyakon szerencsésen földet értek a húszezer főnyi ejtőernyős csapatok, s minden egységük kapcsolatot teremtett a tenger felől partra szállt amerikai és brit csapatokkal. Veszteségeink csekélyek. Mintegy tízezer ember elvesztésével számoltunk. ... Most erős ellentámadások várhatók, de számítunk páncélos fölényünkre, no meg természetesen légi fölényünkre, valahányszor felhőtlen lesz az ég. ..."

Churchill az eseményekre nagyszabású memoárjában, a Második Világháború című Nobel-díjas írásában emlékszik vissza. Mi pedig – a történelem órákon kívül, – a *Medal of Honor: Allied Assault-ból* emlékezhetünk a partraszállásra, mikor Omaha Beach-en nyomultunk előre a golyózáporban, félelmet nem ismerve, mégis remegő kezekkel markolva Thompson géppisztolyunkat. A játékot talán senkinek sem kell bemutatni. (Ha mégis: részletes, hat oldalas leírás az idei februári számban - a címlapon *Komoly Sam*, kezében egy bitang mordállyal) Nem kívánok tehát a teljes *MoH:AA-val* túl sokat foglalkozni. E sorokon a játék kiegészítő lemezéről, a *Spearhead-ről* lesz szó. De az Omaha Beach-et, a talán legismertebb pályát csak felidézném egy pillanatra. Ugyan nem ettől volt elsősorban jó a *MoH:AA*, de tény, hogy nagymértékben köszönhette neki átütő sikerét. A játék igazi értéke az, hogy közvetlen részeseivé válhatunk általa a háború kegyetlen világának, melyet ugyan a valóságban normális ember soha nem kívánna megélni, de többségünket mégis hajtja a kíváncsiság és a megismerés iránti vágy. Kevéssé ismeretes, de Omahán, az első vonalban szállt partra Friedmann Endre is, egy magyar fiatalember, a Ropert Capa néven világhírűvé vált haditudósító. Azért említem nevét, mert ő volt az egyetlen fotóriporter, akinek helyszíni felvételeket köszönhet a világ a D-nap borzalmairól. Ezek a képek szolgáltak alapul Spielberg döbbenetes filmjének, a *Ryan közlegény megmentésének* látványvilágához, áttételesen pedig a *MoH:AA* nagysikerű pályájához is. Capa három tekercset tudott elfényképezni, a negyediket kezének remegése miatt már képtelen volt befűzni. Félelmében az egyik partraszállító hajóval menekült el a térségből, utólag élete nagy szégyenének tudva be cselekedetét. Később, 1954-ben az indokínai háborúból tudósítva egy taposóaknára lépve érte utol szomorú végzete.

Talán a korábbi sikerre alapozva, a *Spearhead-ben* is kulcsfontosságú szerephez jut a D-nap, csak most a másik szemszögből. Rögtön az első pályán Normandiában találjuk magunkat, 1944. június 6-i keltezéssel, 3000 láb magasságban (kb. 1000 méter). Alakulatunk éppen ejtőernyős ugráshoz készülődik. Mondhatnám azt is, hogy Az elit alakulatunk, ekképp direkt párhuzamot vonva a mozicsatornán sugárzott tízrészes tévésorozat és a *Spearhead* között.

Na, de térjünk vissza az első benyomásokhoz. Ülök a repülőn, s várom az ugrásra való felszólítást. Egyelőre semmi dolgom, de mint az már megszokott, az egérrel szabadon nézelődhetek. A látvány minősége kifogástalan, a zajok is rendben vannak, hangulatra nem lehet panasz, az egész életszerű. Sorbaállás következik, majd a karabinerek ellenőrzése és egymás felszerelésének vizsgálata. Kezdek izgulni. Az első, gödöllői, bekötött 800 méteres ugrásaim törnek elő szürkeállományomból. De nincs sok időm nosztalgiázni, az események felgyorsulnak, minden pillanatok alatt történik. Észre sem veszem, már nyitva is a kupola a fejem felett. Körülöttem pedig égen-földön kíméletlenül dúl a második világháború.

A lándzsa hegye

A spearhead szó egyszerre jelent lándzsahegyet, erőteljes hadvezetést és valamiféle támadás megkezdését. Szellemes cím ennek a kis bővítménynek, ráadásul jó a hangzása is. Találó továbbá, mert nagyjából úgy aránylik a *Spearhead* az alapjátékhoz, akár a fej rész a dárdához. Rövid tartozék ugyan, de kellően kemény és hegyes.

Az egyjátékos mód 3 kampányt tartalmaz: A szövetségesek franciaországi inváziója; Támadás az Ardennekben; Berlin eleste. Ez összesen 9 pályát, azaz körülbelül harminc automatikus mentési ciklust kínál a kiéhezett rajongóknak, ami meglehetősen kevés. Tudvalevőleg evés közben jön meg az étvágy, ami jelen esetben sajnos nem vezet lakomához. Az utolsó szakasz, Berlin bevétele talán a legizgalmasabb, de mire belejönnénk, már véget is ér.

A multiplayer rész bővítése ígéretesebb; 12 új map és jó néhány mód vár a társasozás iránt fogékonyakra. Erről később. Akad még itt újdonság, például a személyiségünkön végbement változások. Jack Barnes őrmestert alakítjuk az Egyesült Államokból, aki a névváltoztatáson és plasztikai műtéten kívül tisztségbeli lefokozáson is keresztül ment az előző rész Mike Powell hadnagyához képest. Új társak is járnak az új karakterhez, a játék során Jack találkozik brit és szovjet szövetséges osztagokkal, s hallgatja, mint beszélnek valami merőben idegen nyelvet. (Igaz, brit akcentusra nem figyeltem fel, de az orosz beszólások tényleg szórakoztatóak.)

Nagyobb hangsúlyt kaptak összességében a narratív részek, a karakterek (előre tárolt) viselkedése kidolgozottabb, az élmény még moziszerűbb. Új feladatokkal is elhalmoznak minket, de lényegében most se nagyon van más dolgunk, mint irtani, olykor szó szerint halomra lőni a vérszegény németeket. A játék maradt cenzúrázott, testnedvek és belsőségek most sincsenek megjelenítve. Akit ez zavar, töltsön le hozzá blood patch-et, vagy vessen egy pillantást a *Doom III-ra*. :) A pusztításhoz kapcsolódó fel-

Az alant elterülő három kérdésre helyesen választ adó olvasóink között három darab SMedal of Honor: Allied Assault - Spearhead kiegészítő kerül kisorsolásra, amit a játék hazai forgalmazója, az Ecobit Kft. ajánlott fel. Beküldési határidő: 2002. december 18., postacím: 576 KByte „Spearhead nyereményjáték", 1329 Budapest, Pf.: 24, vagy 576kbyte@576.hu (Tárgy: „MoH:AA").

1. Ki a széria olasz származású, zseniális zeneszerzője?

2. Ki az a hollywoodi színész, aki a *Spearhead* küldetései közötti archív videoszegmenseket kommentálja?

3. Milyen platformokat járt meg eddig a *Medal of Honor* sorozat?

Játék-Nyereményjáték







adatainkhoz visszatérve; ezek nem lettek komplexebbek. Kétségtelenül változatosak és a háborús szituációba illők, de jellegüket tekintve mind egy sémára, A-ból B pontba való eljutásra épülnek. Lődd szét, szerezd meg, lopd el, szaladj el orvosért, találd meg a dokumentumokat, találkozz társaiddal stb. Még mindig jóval többet kell lőni mint gondolkodni, de semmi baj, végtére is ez egy FPS, annak pedig első osztályú.

Vannak új német járművek, és Berlinben irányíthatunk egy orosz T34-es tankot is. Ez felettébb magával ragadó élmény, főleg mikor belelövünk a házakba, s a falak látványosan leomlanak. Kár, hogy csak azok, amelyekből támadást észlelünk. 20 típussal bővült a fegyverarzenál is, néhány az újdonságok közül: Gewehr 43, mozsárágyú, Flak Cannon, négy új géppuska. Szovjet részről a pa-pa-sah becenevű PPSh-41 és a 7.62mm-es DTM került be a játékba, brit oldalról pedig a Sten MG. Illetve multiplayerben hozzáférhető még a német MG42-es (Maschinengewehr 42).

Külön említést érdemlő újítás a füstgránát, ami funkcionálhat jelzésként a társak számára, de fedezék hiányában jó szolgálatot tesz mozgásunk homályba burkolására is. A második világháborús hadszíntéren fontos szerephez jutott ez az eszköz, mégis kevés játékban találkozhatunk vele. (Azok is többnyire stratégiaiak, pl. *Close Combat*, *Combat Mission*) Az ok valószínűleg az, hogy a füst hatásos megjelenítése még mindig embert próbáló feladat a programozók számára. A *Spearhead* viszont rögtön három féle füstgránátot vonultat fel: piros színű M18-as amerikait, mustár színű szovjet RDG-1-est és a zöld, Nebelhandgranate megnevezésű németet.

Füstöt, fényeket!

A technikai részletekhez érve maradjunk még egy gondolat erejéig a füstnél. Én ezt az effektust tekintem a *Spearhead* csúcspontjának, a *MoH:AA* küldetés-lemez leginnovatívabb elemének. Mondom ezt egyrészt az imént részletezett hiánypótló jellege és a játékban való jó használhatósága, másrészt a káprázatos kidolgozottsága miatt. Eddig a *Tekken 4* laboratóriumi pályáján található köd-effektus volt nálam a kedvenc, de a *Spearhead* azt is bőségesen felülmúlja. Sűrű, testes füstöt produkál, ami valószerűen terjed, és csak fokozatosan oszlik. Bámulatos. Az embernek kedve támad maga elé dobni néhányat és csak úgy szaladgálni benne. Szervezetlenebb multiplayer játékok során megszokott jelenet, amint katonák színes felhőktől elborítva céltalanul lövöldöznek és rohangálnak, mint valami őrülten tomboló közönség egy elfajult habparty során.

A játék executive producere, Rick Giolito inkább a fényhatások minőségére büszke. Egy neten fellelhető interjúja során elmondja, a világítási munkálatok igazgatására egy Tom Allen nevű úr nyertek meg, aki nemrég fejezte be tevékenységét a *Pókember* filmváltozatán. Giolito állítása szerint a *Spearhead* lélegzetelállítóra sikeredett, amit nem is kívánok cáfolni, de hozzátenném, sokak szerint a *Battlefield 1942* még szebb.

Részletes textúrák, realisztikus környezet ide vagy oda, még mindig gyakran előfordul néhány csúnya hiba. A puskacsövek sokszor átlógnak a falon, a halott náci feje pedig az ólajtón, mialatt testének többi része bent pihen a karámban. Megesett olyan is, hogy egy halom doboz közül szétlőttem az alsókat, ám a felettük lévők lógtak továbbra is a levegőben. Fegyverek is találhatók szép számmal antigravitációs közegben lebegve, ez már csak amolyan EA-s hanyagság, megbocsátjuk. A látvány és a pergő akció együttese most is hozza a tökéletes háborús hangulatot. Jó példa erre az „egy éjszaka a pokolban" epizód, mikor erdei táborunkat váratlan bombázás éri, s a nyílt terepen kell a frontvonal mögé szorítani a támadó ellenséget.

dumm künstlich intelligenz

...vagyis buta AI, még mindig. A németek olykor teljesen valószerűtlenül viselkednek, mozdulatlanul szemlélik, míg mi egy szobával arrébb harcolunk társaikkal. Ráadásul képesek a semmiből előbukkanni, s akár az előző részben, most is mindig ugyanonnan támadnak. Szintén előfordul, hogy az ellenséges katona beragad egy objektum mögé és csak fut, fut egyhelyben, míg egy headshot-al nem segítünk rajta. A lineáris játékmenet is maradt a régiben, habár néhány óriásira méretezett pályának köszönhetően szabadságunk fokozódott. Az Ardennek havas erdejében például rögtön eltévedtem, majd az iránytű nyilacskáját szándékosan figyelmen kívül hagyva bóklásztam hosszú ideig, véletlenszerű sorrendben likvidálva embert, tankot, s minden előírt objektumot. Örvendetes tény, hogy bajtársainkra igencsak ügyelni kell a küzdelmek során. Hamar elbukjuk a missziót, ha magukra hagyjuk őket a bajban.

A *MoH:AA* ott kezdődik, ahol a legtöbb játék véget ér

...vagyis az egyjátékos módot követően a multiplayer opciónál - hirdetik a www.mohaa.hu oldal lelkes szerkesztői. És ez így igaz. A 12 pályányi bővítményről pedig csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Hatalmas kiterjedésű, külső és belső tereket remekül ötvöző térképek találhatók a *Spearhead* CD-n. Van itt pályaudvar, bazár, repülőtér, erdő az Ardennek-ben, holland kisváros, romos Berlin és még sorolhatnám. De nem érdemes, személyesen kell bejárni és felfedezni őket egytől-egyig. Társainkkal öt féle módban játszhatunk (Free for all, Round based game, Team game, Objective based game és Tug of war). Most csak a Tug of war-t emelném ki, az számít igazi újdonságnak. Tow esetében az ellenséges csapat újjászületési területének lerombolása és sajátunk védelmezése a kulcsfontosságú elem. Amelyik csapat területe elpusztul, annak tagjai elhalálozás esetén nem születnek többé újra (akár a körökre osztott módban). Ellenben a másik oldal résztvevői komoly előnyhöz jutnak, mert ők továbbra is újjáélednek. A játék bővelkedik egyéb feladatokban is, mint például tengeralattjáró ellopása vagy a Berlin feletti uralom megszerzése. Hasznos újdonság még a realisztikus mód, melynek bekapcsolása esetén a fegyverek pontatlanabbak, a lövedékek viszont nagyobb sebet ejtenek, ezzel még hitelesebbé téve a háború imitációját. Amennyiben bírja a szerver, akár 32-en is játszhatunk egyszerre. Ha többet szeretnél megtudni a multiplayer-ről, ajánlom látogasd meg az említett linket, és mélyedj el ebben a jól szerkesztett, magyar nyelvű honlapban.

A *Spearhead* mellé elővettem az *Allied Assault*-ot és a PS2-es *Frontline*-t is. Harcoltam magamban a gép ellen és más emberekkel az Interneten. Sokat voltam egyedül, olykor azonban csapatostul, egy alakulat tagjaként rontottam a németekre (szinte mindig a szövetségeseket választom). Sokszor, rengetegszer lelőttek, de nem adtam könnyen magam. Még jó, hogy csak játék a *Medal of Honor*, így is háborúval teltek az elmúlt napjaim. Minden tiszteletem a *Spearhead* alkotóinak, akik ismét a bátor katonák emlékéhez méltó programot készítettek.

Korányi Teodor

értékelés: **8**/10

SID MEIER'S CIVILIZATION III
PLAY THE WORLD

Fejlesztő: **Firaxis Games**
Kiadó: **Infogrames**
Eredet: **Egyesült Államok**
Minimum: **PII 300, 32MB RAM, 1MB VRAM**
Optimum: **Nincs adat**
Platform: **PC**
Honlap: **www.civ3.com**





Ha azt mondom Sid Meier, te azt mondod *Civilization* (**Térdre borulva. – Reiker**). Ha azt mondod *Civilization*, én azt mondom minden stratégiai játék legjobbja. Az idő: 1990, az esemény: Elkészül a *Civ* első része, amit akkoriban még egyszerűen „A *Civilization*"-nek neveztünk (**Szemfülesebbek persze tudják, hogy Sid az azonos nevű Avalon Hill táblás játékot gyúrta monitorra, az ötlet tehát nem eredeti. A megvalósítás az. – Reiker**). Teltek múltak az évek, és csak jöttek egymás után a nagy klasszikus klónjai, és az ősjáték neve egyre csak halványult (**??? – Reiker**). Aztán mintha egy szellem szabadult volna ki egy palackból, sokévi csend után, mint derült égből a villámcsapás érkezett közénk a *Civilization II*. A második részre még rá se tudtunk unni, és már jött is a harmadik rész. A tempó pedig tovább fokozódik, hiszen alig telt el fél év, és már itt is van egy teljes CD-t megtöltő kiegészítő, a *Play the World*. Itt és most, nem csupán új pályákat és küldetéseket kapunk, hanem láss csodát: még tovább tökéletesedett, bár önálló játékként sajnos nem használható. Kiegészítőként annyi újdonságot kapunk benne, hogy akár negyedik részként is megállná a helyét. Az, hogy önállóan nem telepíthető fel, valószínű a kiadók üzleti fogása, mert nehogy már ne legyen meg neked a *Civ III* alapjáték (**Again: fémdobozos gyűjtői kiadásban :) – Reiker**). Telepítés után megvizsgálva a gépre felkúszott bithalmazt, teljes egészében minden megvan ott abban a bizonyos könyvtárban, ami az alapjátékban is megtalálható, ráadásul nem az alapjáték egészül ki néhány újabb menüponttal, mint az a kiegészítők esetében lenni szokott, hanem egy teljesen önálló program indul, a kiegészítő ikonjára kattintva az egereddel.

Az újonnan megjelent harcosok, és hagyományos megfelelőjük:

	Támadóerő	Védőerő	Lépésszám	Pajzs
Spearman	1	2	1	20
Numibian Spearman	2	3	1	30
Knight	4	3	2	70
Ansar Warrior	4	2	3	60
Keshik	4	2	2	60
Explorer	0	0	2	20
Conquistador	3	2	2	70
Cavalry	6	3	3	80
Sipahi	7	3	3	80
Longbowman	4	1	1	40
Berserk	6	2	1	70
Swordsman	3	2	1	30
Gallic Swordsman	3	2	2	50
Cannon	8	1	1	40
Hwach'a	12	1	1	40

Mivel a helyem meglehetősen kevés, melyen hozzátok szólhatok, nem térek ki az alapjáték rövid áttekintésére, hanem inkább a temérdek újdonságot boncolgatom. Akinek mégis hiányos az ismerete a *Civilization III*-ról, annak ajánlom figyelmébe a 2001. decemberi számot, melyben a Dracoo tollából fakadt írás alapos eligazítást nyújt minden kíváncsinak. De lássuk végre mit is kapunk a *Play the World* installja után. Nos lehet ámulni és csodálkozni, meg tratataaaam, mert láss csodát, a *Civilization III* történetében először, megjelent a multiplayer mód, helyi hálózatban, vagy a *GameSpy* szerverén, biztosítva az önfeledt egymás páholása élményt. Maximum nyolc játékos küzdhet egy időben a győzelemért – lehet benne computer is, - ötféle játékmódban: fordulók nélkül, szimultán lépésekkel, hagyományos körökre osztva, egymást megvárva, és emailben. A csörtéknek négyféle győzelmi kondíciója lehet, a kiesés, uralkodás, a királygyilkosság, és egy adott terület elfoglalása. Egyébiránt minden olyan játékszabály beállítható, mint a hagyományos gép elleni játékban. Megjelent nyolc új nemzet: Mongólia, Karthágó, a spanyolok, az arabok, a kelták, Korea, a törökök, és a vikingek. Minden újonnan megjelent nemzet hozott magával egy rá leginkább jellemző új harcost, így színre lép a mongol keshik, a numíbiai zsoldos, a Spanyol konkvisztádor, az arab ansar harcos, a gall swordsman, a koreai hwach'a, az ottomán sipahi, és a viking berserk.
A Scenario menüpont is jócskán kibővült, mivel az eredeti *CivIII* küldetéseken túl megjelent 53 új pálya, melyeken már természetesen az új nemzetekkel is találkozhatunk. A játékban megjelent egy rakás újítás, ami sokszor egészen új játékélményt hozhat, legtöbbször még tovább egyszerűsítve a játszhatóságot. Ilyen legfontosabb újítás a mozgás útvonal kijelölése, melyen azután a kijelölt karakterünk magától végig lépked (***Call to Power*** **találmány. – Reiker**), beállítható a tüzérségnek a folyamatos tüzelés, hatékonyabb lett a kémkedés, és tovább egyszerűsítették a városok menedzselését. A birodalmak erősítésére megjelentek az őrtornyok, a repülőterek, és a radarállomások. Új gerillaharcosokat és középkori gyalogos egységeket lehet hadrendbe állítani, továbbá megjelent néhány új csoda, és a birodalom pénzét gyarapíthatod a részvénypiacon is. Kicsit átszabták a pályaszerkesztőt is. A térkép mérete az öt alap méreten belül tovább finomítható a képkockák állításával, már vízre is lehet várost építeni (***Call to Power*** **találmány. – Reiker**). 35 új térképre helyezhető egység jelent meg, és a régiek közül egy csomót átneveztek.
A pályákon beállítható az időlimit, az idő alapegysége – év, hónap, hét - beállítható, hogy bizonyos fordulószám mennyi konstrukciós lépésnek feleljen meg, és az indulási idő. A játékszabályok is kibővültek, így beállítható feltétel lett a királygyilkosság, egy pont a térképen amit meghódítva az győzelmet jelent, ill. bekapcsolható, hogy az egységek elfoghatók legyenek-e, és az ellenség kultúrája lemásolható lett.

Mint látjátok, nem véletlenül írtam az elején, hogy ez a kiegészítő akár egy új részként is megállná a helyét, annyi újítást tettek bele (**Mint látjátok, jobbára korábbi *Civ*-ek ill. a *CTP* sorozat innovációi, egy csokorban. – Reiker**). Ezek után kíváncsi leszek, hogy ha megjelenik valóban a negyedik rész – még semmi hír róla, - abban miket hoznak össze. Mindenesetre kíváncsian várjuk. Ugye? (***Pirates! 2* anyone? – Reiker**)

Clemi

értékelés: **8**/10

- Fejlesztő: Liquid Entertainment
- Kiadó: Ubi Soft
- Eredet: Egyesült Államok
- Minimum: Celeron 400, 64MB, 16MB VRAM
- Optimum: PIII 750, 128MB RAM, 32MB VRAM
- Platform: PC
- Honlap: battlerealms.ubi.com

BATTLE REALMS
WINTER OF THE WOLF











A *Baljós Árnyak* óta nem kifejezett sikk folytatásokban gondolkodni – ismerte fel a 2001-es szezon üdítő hatású RTS-ének kifejlesztéséért felelős Liquid Entertainment. A rendhagyó, mondhatnók egyedülálló megoldásokat is felvonultatni kész *Battle Realms* – folyamatos egységtermelődés, innovatív technológia-rendszer, forgathatatlan, de legalább háromdé UV tájmodell – csupán eddig, s egy perccel sem tovább vallhatta magát kiegészítéstől mentes szórakoztató produktumnak. Az alapmű ezennel az eredeti játék hét évre visszamenő előzményeit taglalván igyekszik elnyerni a *Battle Realms* játékosok további, feltétlen imádatát.

Farkastörvények

A Farkas Klánra bizony rendkívül sanyarú, bizony rendkívül nehéz idők járnak. Az egykoron dicső nemzettség rabszolgasorban nyögi a mind katonai, mind infrastrukturális szempontból szigorúbb Lótusz Klán kíméletlen elnyomását. Játékosi minőségünkben Grayback Nagyreményű Farkas Klánvezér erőtől s tenni akarástól duzzadó testével / lelkével hajít minket nyakon a *Winter of the Wolf* címen érkező expansion pakk, mondván: egyesítsd, majd vezesd győzelemre a szétszóródott Farkasokat a konkurens érdekek ellenében, ha tudod!

A főbb újítások áttekintése

Nyolc, csak és kizárólag a bővítéssel támogatott verzióban hozzáférhető új egység, illetve négy új Zen Mester jelentik a kampányküldetéseken túl értendő, érdemi változtatásokat. A hadjárat maga a Farkas Klán függetlenségért vívott, elkeseredett csatározásait mutatja be. A Klánok mellé dukáló, új Zen Mesterek egyedi képességekkel, friss lehetőségekkel bővítik a népcsoportok repertoárját – színesített stratégiai faktorok? Erről kár lenne vitát nyitni – színesített stratégiai faktorok. Az eredeti játékból már megismert fegyverek szintúgy új értelmet nyernek a Farkas Klán színeiben rajthoz álló Hadurak számára – segedelmükkel láncokat szakajthatunk, blokádokat törhetünk, ellenbeleket forgathatunk fel, s ki egyaránt. Maroknyi vizuális adalék is befigyulál, melyek java része az immár megvalósított s implementált havas környezet hozadékainak tekintendő: hóban maradt lábnyomok, gőzölgő lehelet, sőt – ezen újítás áldásos módon már a játékmenetre is szerves hatást gyakorol – lassabb ütemű rizstermelés. Hogy miért? Nos hóban a rizs – nehezebben nő. (A játékrendszer lehetőségei egyébként nem bővültek újabb termelhető nyersanyagokkal, mint azt pár hálón praktizáló Nagytudású Pletykapetyka tudni vélte – nekik, meglehet, csalódásszámba megy a Farkas Tele.) Az interfészen is el-el szöszmötölt maroknyi lelkes Liquid munkatárs, kik állításuk szerint hatékonyabb, átgondoltabb, s nem utolsó sorban: lényegesen kezelhetőbb paneleket alkottak a bővítéshez. Ezt hívom csak igazi rizs(a) termelésnek, ám ha ők fontosnak tartották megjegyezni, úgy feltétlenül közölnöm kellett állításukat. Van itt kérem még: fejlesztett többjátékos-panel is, mely – hasonlóan a kezelőfelület-irányvonalhoz – gyorsabb ütemű multiplayer-konfigurálást tesz lehetővé.

Hara-Kiri

A *Battle Realms* játékrendszer ismerőinek s rajongóinak egész biztosan kedvükre való lesz a *Winter of the Wolf* – a tucatnyi újítás mellett végre betekintést nyernek egy eleddig nem tisztázott előzmények nyomán kialakult konfliktusrendszer pontosan körvonalazott miértjeibe, sőt a mellékelt pályaszerkesztő segítségével végre végtelen számú küldetést, izgalmakat készíthetnek s szerezhetnek pajtásaik számára. (A Ubi Soft egyébként különleges árengedményes akció keretein belül kíván megszabadulni a frissen illatoló kiegészítés még raktáron lévő példányaitól, részleteket, lehetséges okokat lásd a hivatalos honlapon.) Gyűjtők kedvéért még az autentikus Wolf Clan karakterkészlet is ott figyel a korongon, true type font kivitelben. Olvashatósága ugyan zérushoz tart, de azért mi méltányoljuk az alkotók igyekezetét. Egyébként pedig blablabla, tarara és tittiriri, foglalhatnánk össze e kötelező rutinkiegészítőt illető, legfőbb tapasztalatainkat. Csak és kizárólag azoknak, akik még egészen biztosan kíváncsiak rá.

Gyalog Zoltán

értékelés: **7**/10

Az alant elterülő három kérdésre helyesen választ adó olvasóink között egy darab *Battle Realms: Winter of the Wolf* kiegészítő kerül kisorsolásra, amit a játék hazai forgalmazója, az Automex Kft. ajánlott fel. Beküldési határidő: 2002. december 18., postacím: 576 KByte „*Battle Realms* nyereményjáték", 1329 Budapest, Pf.: 24, vagy 576kbyte@576.hu (Tárgy: „Az első farkas…").

1. Hányadik játéka Liquid-éknak a *Battle Realms?*

2. Mi díszíti a Liquid Entertainment főhadiszállásának főbejáratát?

3. Hol dolgozott Ed Del Castillo főhoncho a Westwood Studios előtt?

Játék-Nyereményjáték









Baby Felix's Shuffle Puck

Fejlesztő: **Digital Reality**
Kiadó: **Wanadoo / LSP**
Megjelenés: **2002.**

Már itt az elején leszögezném, hogy a decemberi Budget rovat rendhagyó lesz; a három górcső alá tolt anyagon számos közös vonás fedezhető fel. Először is, mindhárom játék rajzfilm-köntösbe van bugyolálva, másodszor - és ebből is fakadóan - tagadhatatlanul a legfiatalabb playereknek készült (legalábbis elsősorban), s végül, de abszolút nem utolsó sorban: mindhárom stuff magyar áru, többek között az 1994-es *Reunion-t*, az *Imperium Galactica* első két részét és a játéktörténelem eddigi legszebb űrstratégiáját, a *Haegemoniát* is fejlesztő Digital Reality eszkábálta őket össze.

Akkor ugorjunk is neki az elsőnek. Érdemes tudni róla, hogy egy veterán játék szolgál a téma alapjául, az Amigán és Atari ST-n '89-ben megjelent *Shufflepuck Café*. A - ma már a Mattel birodalmába olvadt - Brøderbund cég kultuszjáték státuszú tákolmányában és a most vizsgált feldolgozásban is ugyanaz a lényeg: két játékos áll egy tábla két végében, kezükben egy ún. pad-et szorongatva, amivel egy korongot kell a másik kapujába pöckölniük; alternatív megnevezésként „air hockey"-nak is hívják a dolgot. Aki még most sem vágná, hogy mi a hebrák ez az egész, az is biztos összefutott már egy ilyen táblával a játékvermek zugaiban. Itt most szó szerinti 3D-s, kézzel fogható táblát kell érteni, nem egy raszterpontokból kirajzolt játékteret. (Az „igazi" táblát a legtöbb esetben ultraviola-fénnyel „borítják be" hogy a villámgyorsan cikázó, mandinerektől beszédült fehér korong jól látható - és látványos - legyen – így már biztosan leesik mindenkinek, hogy mi is ez valójában.) Egyfelől ez volna tehát az alapötlet, másrészt mindenre tapasztottak egy 'Felix' féle hámréteget. Talán nem is sejtenénk, de Felix már igencsak öreg macsek, 1919. november 9-én született (Feline Follies). „Édesapja", Otto Messmer megteremtette az első animált sztárt, akinek népszerűségével csak Disney-ék jóval később előmászó Mickey Mouse-a vehette fel a versenyt. (Egyes teóriák szerint Walt meister a négyujjú cirmos alakját koppintotta le, mikor megalkotta a híres rágcsálót.)

A progi vezérléséhez is egy mesterségesen előállított egerentyűre lesz szükség, ezzel mozgathatjuk a választható platformban csücsülő rajzfilmfigurát (persze a mozgatás lehetősége csakis a saját térfelünkre korlátozódik). Ha a sokat emlegetett szomszéd Pistikét szeretnénk meccsre hívni, ezt is megtehetjük, ráadásul úgy, hogy Istvánka nyugodtan otthon hagyhatja a gépét, meg a koax-kábelét - elég, ha magát hozza, és rátapad a billentyűzet kurzorgombjaira. Ez lenne a Duel üzemmód. Persze a játék nem is volna játék, ha nem lenne egyjátékos módja. Utóbbiból két fajtát választhatunk; az egyiket Adventure, a másikat Tournament módnak keresztelték hazánkfiai. Minthogy van adventure módusz, ehhez értelemszerűen történet is dukál: Baby Felix és cimborái egy mágikus shuffle puck játékban találják magukat; innen kell visszaszerezniük Felix „varázszsákját", amit a gonosz Professzor és mechanikus csatlósa, Master Cylinder tulajdonítottak el tőlük. Az öt különböző világ játékterén időnként fel-felbukkanak powerupok, ezeket a koronggal tudjuk aktiválni. Néha nem csak „powerup" módjára, hanem akár „powerdown"-ként is működhetnek a tárgyak; előfordul, hogy játékosunk összemegy, vagy a képernyő áll fejre, megbolygatván ezzel az egész irányítást (**Ettől volt szebb és jobb az alap** ***Arkanoidnál*** **a 8-bites** ***Batty*** **is. – Reiker**)

Lehet, hogy ez a Baby Felix fajta Shuffle Puck gyermetegnek tűnik, de nem feltétlenül kell hozzá 4 évesnek lenni, hogy leüljünk elé; akit vonz az air hockey, annak egyvalamit tudok mondani: próbálja ki.









Extreme Ghostbusters Zap the Ghosts!

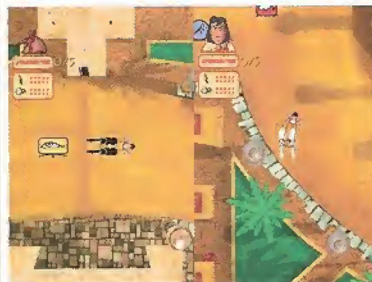
Fejlesztő: **Digital Reality**
Kiadó: **Wanadoo / LSP**
Megjelenés: **2002.**

Úgy látszik, nekem alaposan kijár ebből a 'zap' szentségből - a múltkoriban egy egész darab *Zappert* volt alkalmam megismerni, most pedig ősrégi ismerőseink, a *Szellemirtók* szeretnének minket megismertetni eme ritka jelenség nyújtotta örömökkel. Mint ahogy már említettem, mindhárom játék egy-egy rajzfilmből / comic-ból lényegült játékká. Hát hogy is lehetne kivétel pont egy *Ghostbusters* játék, mikor tengerentúli cimboráink egyik legkedveltebb agyalványáról van szó. A vaskos tűzerővel megrakott, paranormális tevékenységeket „normalizálni" igyekvő médiumok a '80-as évek érája óta hajkurásszák a nyughatni nem képes túlvilágiakat; a *Ghostbusters* történelem mind képregény (1988-ben debütált; tetszési indexének mutatója azonnal V2-es rakéta módjára hágott az égbe – Amerikában a NOW, Angliában a Marvel licensze alatt), mind az ebből származó rajzfilm, mind pedig mozifilm formájú feldolgozást is felírhatott már a listájára.

A számítógépes listaelemhez elöljáróban szintén egy kult játék címével kell, hogy éljek, ez pedig nem más, mint a hírhedt *Bust-a-Move* (aka ***Puzzle Bobble.* – Relker**) – KÍSÉRTETIES a hasonlóság ;). Ismét agyunk „arithmetic logic unit"-ját kell tehát impulzussorozatokkal traktálnunk; a lecke a következő: négy szellemvadász közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikus fazont, majd a következőkben a képernyő aljáról felfelé célozva kell kísérteteket hajigálnunk a fent tömörülő szellemek közé. (Egy célkeresztet a *Worms-ben* látott módon egy körív síkjában tudunk mozgatni, szemmértékkel pozícionálva azt az effektív lövés érdekében; ebből kifolyólag itt is csak az egérre korlátozódik az irányítás, amennyiben a drága Pistike nem kezd el a billentyűzet fölötti uralom megszerzéséért és a Contest módban való kompetitív szereplésért nyafogni.) Persze nem csak ennyiből áll a dolgunk, a szellemek ugyanis színesek, a progi pedig logikai anyag - ebből adódóan minimum hármas sorozatokat kell kialakítani a lényekből, ezúton „párologtatva el" őket a játék színteréről. Nagyobb lélekszámú csoport kinyuvasztása esetén kedvezőbb körülmények, na meg több pont üti a markunkat. A „kedvezőbb körülmények" a következőképpen nyilvánulnak meg: ha egy 4-es csapatot vonunk ki a forgalomból, valamiféle bonus tárgy (powerup – mi más :) jelenik meg, míg ha egy 5-ös pakkot teszünk hidegre, az időközben lefelé közelítő szellemcsorda hátrál vissza egy egységnyit. (Itt a jobb oldalon leledző időmérőnek van szerepe; akkor merészkednek közelebb a dögök, ha egy bizonyos időintervallum alatt elfogy belőle a zöld trutymó, ezért ezt is illik figyelembe venni.) Az „apage satanas" hatás persze nem csak így érhető el, az említett bonusok között is találunk majd a kísérteteknek megálljt parancsoló cuccot. Az Arcade mód tehát a pontszerzésről szól, míg a Challenge játékmódban a *Szellemirtók* kabalafigurája, Slimer (a Smiler név legalább ennyire találó lenne) kiszabadítására indíthatunk hadjáratot. Tömören ennyi volna az új pályák összerakását is engedélyező *Extreme Ghostbusters*, ami sikeresen ötvözi a *„Szellemirtók"* hangulatot egy szórakoztató logikai játékkal. A három kódhalmaz közül ez az, amit minden ilyen jellegű játékkal szívesen játszadozó felnőttnek is bátran ajánlhatok; a shareware programokkal ellentétben biztosan nem fog regisztrációért nyekeregni.









Papyrus - The Pharaoh's Challenge

Fejlesztő: **Digital Reality**
Kiadó: **Wanadoo / LSP**
Megjelenés: **2002.**

A '74-ben kiötlött Papyrus-t, Lucien De Gieter figuráját is utolérte végzete: a kettes számrendszer martalékává lett. Nem mondható, hogy felületes munka volna a rajzfilm; az ifjú kalandjainak megírásánál tapasztalt archeológusok felügyelik a történetszövést. A francia székhelyű Dupuis Audiovisual cég logójához olyan további animációs hősök nevei fűződnek, mint Flash Gordon, avagy a világhírű Spirou.

A hazai arcok kotyvasztotta program tehát a (kis hazánkban is vetített) *Papyrus* rajzfilmre épül; felülnézetes versenyjáték, a *Death Rally-re* emlékeztető perspektívával. Persze nem holmi 1001 lovas Bugatti Veyron szintű autócsodákban kell tipornunk a pedált, hanem ízig-vérig ókori fogatversenyben hajthatjuk a szó szoros értelmében két lóerős tákolmányokat - a la *Ben Hur*. Hogy ne legyen olyan egysíkú az egész, a fogatokat potenciális fegyverekkel pakolták meg; a `Ctrl`-lal gübicseket szórhatunk a nyomunkban iszkoló nyavalyások szekere elé, míg a `Shift`-et simogatva nyílvesszőket repíthetünk az előttünk nyargaló rivális egységbe – ugyanígy persze ellenfeleink is gonoszkodhatnak velünk (*Rock n' Roll Racing* érzés befigyel!). Amennyiben a versenytársakat sikerül járművük mozgásképtelenségéig amortizálnunk, ők automatikusan diszkvalifikálódnak is a versenyből, s mint akadályozó tényezők funkcionálnak tovább. Az előző két programhoz hasonló módon itt sem hagyták powerup-mentesen a pályákat, a *Papyrus* játék esetében viszont túlnyomórészt a pozitív hatást kiváltó tárgyakat erőltették a srácok – ezek versenyenként változnak, legtöbbször a fogat „fegyverrendszereit" töltik újra, vagy négylábú pa(j)tásainkat kapcsolják „SPM fokozatba" :).

A főmenüben nem kevés játékmód közül csemegézhetünk; itt újfent megtaláljuk a történeti módnak megfelelő Adventure Mode-ot, ahol Théti Chéri-t, az egyiptomi fáraó lányát kell visszakaparintanunk az elvetemült Aker paptól, Seth istenség szolgálójától, aki nem volt rest elrabolni az uralkodó szeme fényét. Ez egy összetett versenysorozat, összesen öt, többször ismétlődő pályán, variálódó számú ellenféllel szemben. A versengések helyszínéül Egyiptom jellegzetes épületeit is ledigitalizálták a „diszkrét értékek között változó valóság" trükkmesterei; a Piramisok tövében, a Szfinx körül, vagy a Nílus fölött ívelő hídon is róhatjuk a lódobogástól harsogó köröket. A történeti opciót választva képregényszerűen, a karakterekre kattintva tudhatjuk meg a küldetés – és az alatta nyugvó sztori részleteit; szinte minden egyes futam után bevillan ez a képregényt idéző kiegészítmény. Ezen felül létezik még Simple Race, ez gondolom nem szorul különösebb magyarázatra – egyszerű versenyről van szó; Time Trial, ahol az idő jelenti az elsődleges ellenfelet, ezek alá pedig nem átallott beférkőzni a decemberi Budget rovatban szinte már tradicionális jelentőséggel párosult párbaj mód – csak hogy a versenyjátékokat is szerető Pistikének ne inogjon meg a lelki békéje :).

Jóllehet most sem egy csúcskategóriás játékról van szó, a felülnézetes versenyjátékokat élvező gamerek nyugodtan tehetnek vele egy próbát.

E három Digital Reality játékban nyoma sincs a brutalitásnak, vagy a vérnek – karácsonyi ajándék felől tétovázó kisgyermekes (ne adj' Isten játékszenvedélytől lázas, fel nem nőtt) szülők előnyben... ;)

Ja, a virgács meg a szentfa legyen veletek!

Furulyás Ádám

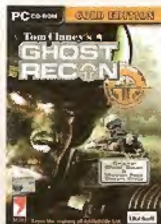
Tom Clancy's

GHOST RECON

PC CD-ROM

...HOGY IDÉN KARÁCSONYKOR SE MARADJ GHOST RECON NÉLKÜL...

A közkedvelt játékokat most egy csomagban megszerezheted!



Tom Clancy 's Ghost Recon
GOLD EDITION
Tartalmazza:
- Tom Clancy 's Ghost Recon
- Tom Clancy 's Ghost Recon - Desert Siege



Tom Clancy 's Ghost Recon
COMPLETE EDITION
Tartalmazza:
- Tom Clancy 's Ghost Recon
- Tom Clancy 's Ghost Recon - Desert Siege
- Tom Clancy 's Ghost Recon - Island Thunder

Minden idők legjobb kommandós játéka - PCGAMER (U.S.A.) 2001 Az év játéka

Egy szó mint száz: Ezt a játékot ki ne hagyd! - IGN PC 2001 Az év játéka



1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799,
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu

Play It On ubi.com

Ubi Soft



Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1329 Bp., Pf: 24) annyiszor 100-Ft-ot, ill. 150-Ft-ot, vagy 2002 Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél, + a postaköltséget*, majd az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát!

Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat. A postaköltséget* a mellékelt táblázat alapján számolhatod ki.

Ha most egy évre előfizetsz az 576 KByte-ra, 9552 Ft helyett mindössze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk.

db.	postaköltség
1	83,- Ft
2 - 6	303,- Ft
7 - 16	620,- Ft
17 - 33	680,- Ft
34 - 49	740,- Ft
50 - 65	800,- Ft

Az 576 KByte 1990-1999-es számai 100 Ft/db (+postaköltség*), 2000-es számai 150 Ft/ db (+ postaköltség*), a teljes 2001-es évfolyam 2002 Ft/11 db (+postaköltség*) áron megvásárolhatók boltjainkban, vagy megrendelhetők csomagküldő szolgálatunktól.
(1329 Budapest, Pf.: 24)

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzol-ra, az áremeléstől FÜGGETLENÜL 5760,- Ft-ért tiéd lehet a 11 szám, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk.

PARTNEREINKNÉL MINDIG KAPHATÓ A LEGÚJABB 576 KBYTE

Amennyiben ön is szeretne partnerünk és forgalmazónk lenni, valamint cége ingyenes hirdetését ezen az oldalon megjelentetni, keresse szerkesztőségünket a 369-2686 telefonszámon, vagy a TLAJOS@576.HU ill. FRIGYES.BISCHOF@576.HU elektronikus postacímeken.

Hézagos a gyűjteményed? Tudod, mi a dolgod...



Zelenhgorm: The Land of the Blue Moon

Episode I - The Great Ship

Az alábbi végigjátszás a múlt hónapban bemutatott *Zelenhgorm* első részén vezet végig. Ne lepődj meg, a történet korántsem fog befejeződni a cikk végére. A játéknak - ki tudja mikor - lesznek még folytatásai. Erre vonatkozóan némileg ellentétes információk lelhetők fel a világhálón. Bizonyos források szerint három rész készül, és mindegyik négy epizódból fog állni, ami összesen ugyebár tizenkét produktumnak ígérkezik. Egyéb információk viszont nem beszélnek többről három játéknál, szerintük a *Great Ship*-et követi majd a *Voice of Water*, azt pedig a *Dark Below*. Utóbbi verzió tűnik valószínűbbnek, bár ha a mostani rész cselekményének kurtaságát vesszük alapul, kalkulálhatunk nyugodtan egy tucat *Zelenhgorm*-mal is.

A végigjátszásra vonatkozóan annyit jegyeznék meg, hogy a játék e nélkül is igen élvezetes, egyedi és megragadó, de mint azt a múlt hónapban is jeleztem, játszhatóság szempontjából szerintem hagy némi kívánnivalót maga után. Helyenként nagyon nehéz, és hiányzik belőle az a késztető erő, ami kalandjátékoknál hasonló helyzetben, mondjuk *Day of the Tentacle* vagy a *Monkey Island* sorozat esetében a rejtélyek önerőből való megoldására motiválja a játékost. Nem szégyen tehát használni a leírást, viszont azt tanácsolom semmiképp se az elejétől vedd igénybe. Ráér majd, ha már egy órája tipródsz és kaparod a falat, mert elakadtál.

Érdemes a program mindhárom lemezének tartalmát felmásolni a vinyóra, különben bosszantóan sokszor fog cserét kérni. Ennek módja: normál installálást követően a kettes / hármas CD „gfx" könyvtárát kell a játék könyvtárába kopizni.

Pár szó a mentésekről. Érdemes gyakran igénybe venni a tíz férőhely valamelyikét, ugyanis számtalanszor futhatunk bele kínos helyzetekbe. Meghalni a merülések során lehet, illetve amennyiben a tanács halálra ítél. Előbbi akkor fordul elő, ha túl sokáig keresgélünk víz alatt igazgyöngyök után, és elfogy az oxigénünk. Utóbbi eset ritkább, csak akkor végeznek velünk, ha például megölünk egy őrt, vagy sokadszorra tartóztatnak le. Ezek az elfogások amúgy gyakran érnek váratlanul, elég egy meggondolatlan, rossz válasz, máris kalodába zárnak egy éjszakára.

A bevezető álmot követően otthon ébredsz. Először is vedd fel az ágy végében a vödröt, a hálószobát elhagyva, balra a fürdőben pedig a jegyzetfüzetet a wc mellől. A füzetet az inventory nagyítójával tudod olvasgatni, van is már benne néhány rajz. A fürdő és a háló közös előterében megnézheted magad a tükörben. Kattints a lefelé mutató irányba, hogy lejuss a lépcsőn. Az alsó szinten vedd fel a kagylókat, a tálat és a reszelőt. Az asztal fiókját kihúzva találsz egy szem gyöngyöt. Ez a hivatalos fizetőeszköz Seneva faluban.

Lépj ki a házból, és ha gondolod, vess egy utolsó pillantást a még tiszta házfaladra. Szemben a viskóból vedd fel a darálót. Jobbra tőled ott a nagy hajó, megnézheted közelebbről, felmenni azonban még nem tudsz rá. Kis kavicsos ösvényt láthatsz magad előtt, indulj el rajta. Két helybéli állja utadat, beszélgess el velük, mindegy mire kattintasz. Jobb gombbal tudsz kilépni a dialógusból és folytatni az utat. Elágazáshoz érkezel, tetszés szerinti sorrendben járhatod be a helyszíneket. Balra fordulva egy házat látsz. Közelebb menvén, az ajtajára kattintva viszolygással vegyes baráti fogadtatásra találsz. Mindenesetre kapsz egy létrát, ha a „ladder" szó felé tereled a beszélgetést. Ha megvan, jobb gombbal búcsúzz el. A gyümölcsfáról még kedved szerint szedhetsz valami szilvához hasonló lila dolgot. Vissza az elágazáshoz. Fordulj balra, kattints előre, nemsokára az önálló életre kelt világítótornyot szemlélheted a partról. Beszélgess el a kövön ülő emberrel, majd tőle balra kattints a fémkupacra, a közelebbi képen pedig alul a fémdarabra. A parton tudsz búvárkodással gyöngyöt szerezni, ez az egyik hely a háromból. Javaslom halmozz is fel egy kisebb vagyont, ne szenvedj hiányt a későbbiekben. (10-15 merülés talán elég lesz :) Vigyázz, kb. 45 másodperced van a kagylók nyitogatására, azt követően a felszín felé kell kattintanod egyet, különben game over.

Menj vissza az elágazáshoz, s folytasd az utad egyenesen tovább a főúton. Itt találkozol falubeliekkel, rólad beszélnek, épp vízbe fojtásodat javasolja az egyik. Jobb, ha hozzászoksz :I. Továbbmenvén haladj egyenesen, nagymamád házánál fog megállítani a játék. Beszélgess vele, s miután befejeztétek, kattints még egyszer a nagyira. Kapsz tőle 10 gyöngyöt. Bekopoghatsz a közvetlen szomszédba is, de rideg elutasításban lesz részed. Menj tovább, az egyik házból egy idős özvegyasszony kér meg egy kis segítségre. Gyapjúgombolyagot kell neki hozni a piacról. Kapsz két gyöngyöt, az egyiket megtarthatod, ha teljesítetted a feladatot. El is utasíthatod a megbízást, ez esetben jól megsértődik és befenyít, hogy szól a nagyinak, milyen neveletlen ez a kis Arrikk. Én első körben el is mentem a gyapjúért, de véletlenül rossz árut vásároltam. Visszatérvén a nénike egyből felkapta a vizet, állítólag megrövidítettem két gyönggyel, hívta is az őröket. A játékot ettől függetlenül tudtam teljesíteni.

Fordulj jobbra a néni házától, és kattints előre. A fogadónál fordulj a távoli rámpa felé, majd haladj kétszer az irányába és tovább. Vásári nyüzsgésben találod magad. Ha van nálad elég gyöngy, rögvest vásárolj is be. A gyapjút a piac végében, a komédiást megelőző utolsó standnál veheted meg. Maradj még itt, és fordulj 180 fokot. A zsák rizs mellett van egy doboz, ebben találsz egy bevásárlólistát. Vedd fel, és szerezz be mindent, ami fel van tüntetve rajta. Bármit vásárolhatsz a piacon, csak a halszeleteket, a rizst, a rizs-sört(?), a körtét, a tojást és a csirkét ne hagyd ki. Ezekre a játék végén lesz szükséged, mikor el akarod hagyni Senevát.

Egy gyöngyszem áráért a piac végében található komédiás bármikor ellát valami hasznos tanáccsal, feltéve ha megfejted az épp soron következő rejtvényét.

Hagyd el a piacot, és vidd el a gyapjút a néninek. Utána menj a fogadó előtti területre. Itt ismét találsz egy standot, vegyél kötelet és szöget is. Utóbbihoz bónusz kalapács jár. Kissé balra van még egy árus, nála gyertyát vegyél - most ingyen gyufa az ajándék. Itt nézz jobbra az egérrel, míg meglátsz egy fát. Kattints tőle jobbra, és a bokorból vedd fel az ollót. A falon van egy duplaszárnyú szekrényke, rákattintva kinyílik a két ajtaja, amik mögött különböző díszekben gyönyörködhetsz. Jobb gombbal zárd be a szekrényt, majd fordulj meg. Egy miénk újabb helyet, ahol elmerülhetsz gyöngyökért. Térj vissza a gyertyaárushoz, fordulj kissé jobbra, és most az előbbi fának a bal oldalára kattints. A fogadó előtt állsz, fordulj a lépcső felé, menj fel. Fent balra vedd az ... s miután leültél az asztalhoz, a fogadóstól rendelj egy sört. Ne idd meg, hanem fordulj jobbra, kattints, majd ismét jobbra. Itt találsz egy ... Ülj vissza a helyedre, de most ... a sörhöz **(Ez a játék tele van pokoli kihívásokkal - Reiker)**. Felette kattints előre, hogy feláll az asztaltól. Menj jobbra a lépcsőhöz, ha van kedved, szólítsd meg a részeg ..., majd hagyd el a kocsmát. Kint a kötélárusnál balra kattints, majd előre a két ház közti zöld rés felé. Az itt lévő köszörűn élezd meg az ollót. Balra, a kerítés nyílásán keresztül kihallgathatod az őröket. Ismét balra egy rácsos ajtót látsz, azt egy bőrszíj



Teljes végigjátszás

zárja alul. Vágd el a bőrt a megélezett ollóval, és lépj be. Vedd fel a falon lógó anyagot, a kerek fetányérra kattintva pedig a kurblit. A falon egy kulcs lenyomatát láthatod, a jegyzetfüzeteddel kattints rá, ezzel át is kopírozod papírra.

Lépj ki, nézz jobbra, majd haladj előre. A helyszín közepén van egy nagy, fehér, gömbszerű szobor, amiből hosszúnyakú lények nyúlnak fel felé. Vizsgáld meg közelebbről. Hat ábrát találsz az építmény két oldalán, kattints egyenként mindegyikre, ismét a jegyzetfüzettel. A létrát használva fel is mászhatsz körbenézni, bár ennek nincs semmi funkciója.
A háttérben lévő ház kapuja zárva, később sem fog kinyílni, ne erőltesd a témát. Viszont a kerítésen át láthatsz egy hölgyet. Menj közelebb nyugodtan, de egy jobb klikkel kerüld el a beszélgetést, különben az őrök markában találod magad. A másik oldalon egy kutya ül a fűben, ha rákattintasz ugat, sőt, ha van nálad disznó hús, azt is odaadhatod neki. A kutyától fordulj balra, kattints kétszer egymás után előre. Ez egy kis útlevágás, átjáró a bokrokon keresztül, oda-vissza használható.

Most menj el újra a világítótoronyhoz, ott le a partra, fordulj jobbra. Használd a kurblit a tekerőszerkezeten, minek következtében a toronyhoz szállít egy hajószerű eszköz. Itt kattints előre, a tornyot megkerülve pedig használd a kalapácsot, és üss ki egy darabkát a sárga kristályból. A kristályt majd idővel próbáld ki a fehér, gömbszerű építményen lévő rajzokon (különösen a nap-motívumra kattintva fülelj figyelmesen.

Térj vissza a hajóval a partra, majd menj el újra a fogadó elé. Kattints a piac irányába, de most ne menj el a rámpáig. Még előtte fordulj jobbra, menj be a kis utcába a gyerekek mellett. Ekkor Arrikk áthalad egy hídon, és a tanácsháza (Council House) előtt találja magát. A kapuban lévő őrrel csak egyszer beszélj, különben harcra kerül sor, aminek nem lehet jó vége. Fordíts neki hátat, és a földön lévő kövek rajzairól a szokott módon készíts másolatot. Nézz ismét az őr felé, fordulj jobbra tőle és kattints előre. Néhány lépcsőfok előtt találod magad. Ha gondolod, menj fel és nézz körül. Mellesleg innen dobnak vízbe egy nagy kővel a nyakadban, ha kicsinálsz egy őrt :). A lépcső aljától indul egy rövidke móló, ez a harmadik hely, ahol gyöngyért tudsz alámerülni. A mólón egy mélyhangú csónakos ember áll. Beszélgetés közben válaszd a „Ferry me to the rice fields", majd a „But I have no map" lehetőségeket. Egyelőre nem tudunk az emberrel kihajózni, szükség lesz arra a bizonyos térképre is.
A móló tövében, a ház falánál van egy nagy kő. Közelebbről szemlélve, a kép felső szegletében találsz rajta egy horgonyt, vedd magadhoz.

Mint azt a vásári komédiás is tanácsolja, szerezned kell egy uniformist, amiben elvegyülhetsz az őrök között. Most irány vissza a tanácsháza elé. Ott haladj el az őr előtt egészen az elkerített részig, ahol találsz egy bedeszkázott ablakot. A feszítővassal törd be a deszkákat, majd lépj be. Kicsit fordulj jobbra, majd haladj egyenesen bele a sötétbe. Ekkor már meg tudod gyújtani a gyertyát a hozzávaló gyújtóval. Haladj hármat előre, egyszer balra, majd megint előre. Egy halacskákkal díszített hordókkal teli terembe érkezel. Nézz fel, egy zárt csapóajtót látsz. Semmi gond, készítünk hozzá gyorsan egy kulcsot. Az inventoryban kattints a darálóra, húzd rá a kagylókat és a rizst. Most vedd elő a tálkát, és helyezd bele a ledarált dolgokat. Add még hozzá a tojást: lám, már kész is a ragasztó. A világítótoronynál szerzett fémdarabot is húzd rá a ragasztóval teli tálkára, majd használd a kulcs lenyomatának másolatát a ragasztós fémen. Ezt követően egyesítsd a reszelőt az immáron preparált fémdarabbal, s kész a kulcs. Nyisd ki vele a csapóajtót. A tanácsházában vagy, egy raktárhelyiségben. Jobbra akassz le egy egyenruhát a fogasról. Az ajtón ne nyiss be, mert lebuksz. A csapóajtón keresztül távozz. A hordóktól elfordulva menj előre kettőt, egyszer jobbra, onnan pedig már csak előre. Útközben még találsz a földön egy fából készült, lapozgatható könyvet. Megnézheted, de nincs különösebb jelentősége.

Lépj ki a fényre **(Akár olcsó diszkós dalszövegeket is írhatnál a szabadidődben :) – Reiker)**, s meg se állj egészen a házadig (mostanra már szépen kidekorálták). Menj le a hajóhoz, beszélj az őrökkel, meríts ki minden lehetséges párbeszédet. Menj be a házadba, fel az emeletre a tükör elé. Kattints a tükörre, majd a mögötte lévő fogasra. Arrikk átöltözik az őrök egyenruhájába. Vissza a hajónál posztoló őrökhöz. Beszélj velük újra, válaszd az első két válaszlehetőség közül valamelyiket. A következő kérdésre, hogy miért bal kézbe vetted át az alabárdot, az „Oh, excuse me! I was stung on the right hand by a bee" válasszal felelj. Miután a második őr is magadra hagy (szólítja a természet - „Yes"-el engedd el), a létra fokjával, ahol kicsit fényesebben világít, kattints a hajó oldalára. Felmászva a létrán kombináld a kötelet a horgonnyal, és ezt így együtt használd a hajó peremén. Fent vagy a fedélzeten. Itt nincs mit csinálni, mássz le egy szinttel lejjebb lévő fedélzetre. Találsz itt egy kampóval felszerelt emelőt. Kattints rá a vödröddel. Ha az megvan, klikk a karra, máris megtölti vízzel. Akaszd le a teli vödröt. Járd körbe ezt a szintet, mígnem találsz egy ajtót. Ahhoz, hogy kinyisd, olyan mértékben kell megtöltened a rajta lévő három tartályt vízzel, hogy megszólaltatva ugyan azokat a hangokat adják ki, amiket a kristály a nap-motívumon. Használd a vödröt az ajtón, és állítsd be a vízszinteket balról jobbra a következők szerint: első tartályt töltsd teli, másodikat negyedig, harmadikat pedig félig. Kattints balról jobbra mindegyikre egyet, majd az ajtóra. Máris egy előtérben vagy, újabb zárt ajtó előtt. Itt egyszerűbb a dolgod, csak helyezd a kristályt a bal oldali tartályba. Nyiss be, nézz körül alaposan megéri. Állj szembe a kandallóval, fordulj jobbra és nézz le. Kattints a fiókra, vedd fel belőle a térképet, amit az inventory nagyítójával közelebbről is szemügyre vehetsz. Nem szükségszerű, de a könyvespolcon lévő könyveket is kézbe veheted, sőt olvasgathatod is őket. A lépcsőn felmenve találhatsz még ezt-azt, csupa olyan tárgyat, amire itt az első epizód során már (még) nem lesz szükséged. Hagyd el a hajót, utasítsd vissza az őr sör-meghívását **(Mégis, KIT céloztak meg a készítők ezzel a játékkal?! – Reiker)**, és add neki a bárdod, amikor kéri. Menj újra a házadba, az előbbihez hasonló módon öltözz vissza, majd irány a nagymama.

Lépj be a nagyihoz, köszönj meg, beszél majd sokat a térképről. Hallgasd végig az összes lehetséges dialógust. Utána fordulj meg, vedd magadhoz a fehér, felakasztott, lemezszerű valamit, majd mássz fel a lépcsőn a padlásra. Itt csak néhány képet tudsz megnézni a földön elszórva, illetve a ládában. Mássz le a padlásról a csapóajtón át, és menj a tanácsháza mögötti mólóhoz. Beszélj a csónakossal, válaszd ismét a „Ferry me to the rice fields" mondatot, utána add oda a térképet („Here is the map"). Ezt követően feleld azt, hogy „I am on my way to one of the rice growers with provisions", majd „Yes, of course", „Here is the paper", végül pedig „Of course". Miután a bevásárlólistán szereplő összes cikket leellenőrizte, egy gyöngyszem ellenében felvesz a hajójára.
A hajóról lelépve menj előre a zárt kerítésig, ott pedig jobbra az ösvényen. Éjszaka, amikor Arrikk már letáborozott, keress néhány gallyat a környező sötétben. Ha megvannak, a gyújtóval adj nekik tüzet. A tábortűz fellobbanását követően pedig kattints a földön lévő takaróra, és kívánj Arrikknak nyugodalmas jó éjszakát. Ne meg búcsúzz is el tőle egy időre, mert ezennel vége az első résznek. Már csak a záró képsor megtekintése van hátra.

Korányi Teodór



Ring II

Teljes végigjátszás

Csak távirati stílusban, hogy kiférjen. Alapvető dolog, hogy minden tárgyat csak egy bizonyos helyen lehet használni, ez könnyítés, valamint minden olyan helyet, ahol tennünk kell valamit, a jobb felső sarokban ikonnal jelez a program. A műhelyben menjünk jobbra, a fújtatóhoz, amit ragadjunk meg, és többször húzzuk le, majd eresszük el, amíg lehetséges. Menjünk kicsit vissza, a kalapácsot működtető fogantyúhoz, ezt a zene ütemére kell jobbra-balra tolni. Kitör a tűz, menjünk hát a bejáratnál lévő árkád-szerű építményhez, és vegyük fel az oltóberendezést, valamint itt töltsük fel vízzel. Oltsuk el a tűzfészkeket. Menjünk ki a műhelyből, majd jobbra, a füstölő kémény felé. Vegyük fel a fogót a földről, majd segítségével szabadítsuk ki a bikát tövisbörtönéből. A rózsát adjuk a lénynek. Vegyük fel a kampót, keressük meg a kötelet a mezőn, azt is, majd használjuk a csontvázat takaró bozóton. Menjünk a bikához, adjuk oda neki a mellette heverő bőrdarabot, majd ültessük a második rózsát a csontváz elé, a földbe. Menjünk távolabb, majd visszatérve használjuk a kötél végét a lény nyakán. Vegyük fel a tőrt a csontvázról, majd másszunk fel a fára, ahol a tőrrel átjuthatunk a másik oldalra. Nekifutásból ugorjuk át a patakot. A pókhálón középen kell áthaladni, lépésenként, várjuk meg, amíg a rángás elül, akkor induljunk tovább. Egy kőoltárt találunk itt, de most másszunk át a fatörzsön, majd haladjunk jobbra, keresztül a lávamedencék között. A szobortól vegyük magunkhoz a kalapácsot, majd visszafelé ennek segítségével hatástalanítsuk a tűzdémonokat. Az oltárhoz visszatérve applikáljuk, s a második háromszög kigyúl. Most balra menjünk, az alagúton át (szaladva, ugrálva, egyenként kerüljük ki a lángokat). Vegyük fel az edényt, menjünk vissza, használjuk az oltárnál.

A kapu bal oldali kirakójával kezdjük - úgy tologassunk, hogy végül a középső kocka maradjon szabadon, az ágak pedig sugárirányba nézzenek. A jobb oldali kirakó lesz a kulcs, a zár alapján kell összeraknunk, majd a közepénél felvennünk, s a záron alkalmaznunk. A barlangban, baloldalon vegyük fel a tűzvirágot, majd menjünk vele hátra, a két furcsa szerkezethez, helyezzük a földbe, világít. A három tököt tegyük a jobb oldali gépezet pólusaiba. Menjünk az asztalhoz (a tervet érdemes megnézni; a fehér kör jelzi, mi a következő lépés), majd jobbra tőle a szekrényhez. A bal szobrocskából vigyük a széndarabot a háromszög alakú gépezet közepén lévő „vitrinbe". Most a szekrény jobb szobrocskájából vegyük ki az ólmot, ezt a gépezet alsó, bal bemenetén kell alkalmaznunk. Lépjünk a másik, homokóra-szerű géphez, húzzuk ki a reteszt amennyire csak bírjuk és engedjük el (!). Toljuk vissza a reteszt. A háromszög alakú gép bal alsó vezetékén van egy csap, ezt birizgáljuk meg kétszer. Menjünk kicsit távolabb, vegyük fel a jégvirágot, amit alkalmazzunk a gép felső gömbjén, majd használjuk kétszer a felső csapot. Vegyük fel a kis rézfedőt, onnan, ahol a jégvirág is volt. Házasítsuk össze egy második tűzvirággal, s vigyük a szerkezethez, ültessük a földbe. Most a jobb alsó csapot tekerjük meg kétszer. Vegyük ki a gép közepéből a gyémántot, majd a földről az arany ékkövet. Menjünk a bejárat közelébe, az edényekhez. Az új helyszínen vegyük fel a köveket, menjünk a szakadékhoz, dobjunk egyet bele. A túloldalról Siegmund tűzlabdákat lő ránk, amit hatszor el kell kerülnünk, a felszálló légáramlatot kihasználva. Akkor dobjunk újabb követ a szakadékba, amikor már megkezdte a varázslatot, és a kezeit nagyjából vízszintesen tartja. Mikor vége, dobjunk még egy követ, és ugorjunk mi is a szakadékba.

Beszéljünk mindegyik arccal a fában (férfi, nő, gyermek, vénember). Haladjunk át a lecsapódó gyökerek alatt, lehetőleg élve. A következő képernyőn a szellemek visszalöknek, de vegyük elő tőrünket, és próbálkozzunk újra, mutassuk meg nekik. Ragadjuk meg a botot, mozgassuk, mire az agyonnyomja a három csontkatonát. Menjünk le, ahol elveszítjük a tőrünket, de vegyük fel az amulettet, s szaladjunk rögvest visszafelé. Utolsó ellenfél kiiktatva, menjünk tehát vissza a medvéhez és simogassuk meg a buksiját. A műhely elé kerülünk, kopogjunk az ajtón kétszer, majd hívjuk a medvét. Odabent balra van pár láda, a jobb oldalit nyissuk ki. Beszélgessünk Mime-mal, aztán hívjuk ismét a medvét. Ezt eljátsszuk még egyszer.

A döglött póknál találunk egy botot, amit mártsunk a savas bödönbe. Sétáljunk a középső fához, amit sikeresen mérgezzünk meg, majd döntsünk fel. Átmászva rajta rögtön forduljunk vissza, hogy a közelítő pók el ne kapjon, inkább bízzuk a fákra. Most már nyugodtan átkelhetünk. A kastély előtt rejtőzzünk el baloldalt, a pók eltűntével fussunk a bejárathoz. Odabent ne essünk le, ugorjunk az asztalra, balra, a sótartóba. Sózzuk be magunkat, így a pókok elkerülnek minket. Találunk egy edényekkel teli bútort, erre másszunk fel a szélén. Menjünk a bal hátsó széléhez, a falnál ugorjunk le, a ládára, vegyük fel a kulcsot. Ugorjunk le, másszunk a másik, zárt szekrényre, onnan a fal kiszögelésére, a kalitkáig. Menjünk le a szeméthalom és az egérfogó mellé, majd tömjünk szemetet belé, s a pók csapdába esik. Vegyük kölcsön a lábát, amivel vegyük ki az erszényét is. Ezzel a bigyóval nyissuk ki a két bútor között lévő ládát, amiben kardunk részeit találjuk.

A műhely központi gépénél rakjuk a kard darabjait a kemencébe, majd ismételjük meg a játék legelején véghezvitt fújtatást. Szedjük ki az olvadt fémet a kemencéből, az edény fogantyújával öntsük a formába, amit vigyünk a kis medencéhez és hűtsünk le. A kardot tegyük az üllőre, majd ismételjük a kalapácsos modulust. A közjáték után menjünk az alagútba, ahol lépkedjünk, ugráljunk a mintás padlóköveken a tüskés falig. Aztán gyorsan vissza, várjuk meg, amíg a fal a helyére csúszik, s ismét keljünk át a padlón, végig a folyosón. Vigyük vissza a pajzsot a sziklamélyedésig, illesszük a helyére. A sárkány halála után menjünk el mellette, és keressük meg a kincses platformot, ahol vegyük fel a gyűrűt. Távozzunk a helyről, amíg el nem érjük a beszélő madarat. Mime érkezik, s frissítőt ajánl nekünk, mi viszont ahelyett, hogy elfogadnánk, kardunkkal köszönjük meg a „kedvességet".

Rejtőzzünk el a farakás mögé, majd amikor az őrök elég távol vannak, fussunk a bokorhoz, ahol tegyük ugyanezt. Fussunk a képernyő tetejéhez, a fegyverraktárba. Karddal törjük le a zárat, odabent nyissuk fel a ládát. A baloldali ábrát háromszor, a középsőt pedig egyszer kell elforgatnunk, majd a hosszabb gyújtózsinórt rögzítsük a bombához, amit vegyünk fel. Szaladjunk vissza a farakáshoz, ahol helyezzük a kőre a bombát, majd a karddal lángot lobbantva gyújtsuk meg és szaladjunk gyorsan el. Balra bejuthatunk a faluba, aztán lefelé, kerülgessük a falakat, pengéket, tűzlabdákat, nekifutásból ugorjunk át a hídon. A harc után lépjünk a sírhoz, ahol a Fibionacci-számsort alkalmazva mozdítsuk el a karmokat (08, 13, 21, 34, 55).

A tónál először a jobb oldali lánykával beszéljünk kétszer, azután kilépve, a bal oldalival. Váltás, menjünk a bal alsó platformra, onnan pedig balra, és ismét balra, a főtérre. Amint átértünk a hídon, vágjuk le azt, majd kerítsük be a törpét a felső hídon megközelítve az előbbi platformot.

Az első képernyőn a hosszú, átlós utat válasszuk, a következőn pedig a második pirosat a széléig, ahonnan cikkcakkban haladjunk. Vegyük fel a homokot tőlünk balra, majd szórjuk a közvetítő pókra, mire leesik, és mi agyoncsapjuk a karddal. A középső emelvényt baloldalról megközelítve törjük meg a sugarakat, kétszer. Outro.

dracoo-[atmaffiadothu]



Cinkelt lap

Mókusvakítás, örök veszteseknek

ICEWIND DALE II (FOLYTATÁS)

00HFAXCK
Throwing Axe: Stormshifter
00HFAXSC
Throwing Axe: Screaming Axe
00HFAXSP
Battle Axe: Death's Ally
00HFAXWT
Great Axe: Grim Widow-Through
00HFBCAG
Bow: Mithril Arc
00HFBLFK
Bow: Triumphant Flamekiller
00HFBLSF
Bow: Sophia's Arc
00HFBLSR
Bow: Great Sun-Reacher
00HFBSEH
Bow: Swift Eye of the Hunter
00HFBSRS
Bow: Furious Rabbit Slayer
00HFCBHK
Club: Club of Confusion
00HFDGFW
Dagger: Dagger of Closing Arguments
00HFDGPF
Dagger: Ysha's Sting
00HFFLFV
Flail: Demon's Breath Flail
00HFFLSR
Flail: Chains of Righteous Strength
00HFHBDC
Halberd: Hand of the Buccaneer
00HFHBHL
Halberd: Holy Hammer of Lucerne
00HFHMPH
Warhammer: Masher
00HFHRSC
Warhammer: Hammer of Lightning
00HFHXGE
Crossbow: Beloved Geloise
00HFHXHF
Crossbow: Folly of Hagnen Odestone
00HFHXIA
Crossbow: Mithril Arbalest
00HFHXMR
Crossbow: Shielded Mailripper
00HFLXHF
Crossbow: Foolishness of Hagnen Odestone
00HFLXIM
Crossbow: Iron Mary's Bold Reply
00HFLXMB
Crossbow: Makavail's Swift Bane
00HFMEAR
Mace: Glowing Azure Rod
00HFMECF
Mace: Iron Hand of Ohanion
00HFMRMG
Morningstar: Lathander's Gift
00HFMRMS
Morningstar: Mountains of Selune
00HFMRSS
Flail: Svirfneblin Skull
00HFSBBS
Bastard Sword: Know Thy Family
00HFSBRC
Bastard Sword: Order's Nemesis
00HFSBWR
Bastard Sword: Bloody Wroth
00HFSCCS
Scimitar: Caernach's Silver Sickle
00HFSDT
Great Sword: Dwelnar's Folly
00HFSFDD
Stave: Delnar's Lightning Stave
00HFSGCT
Sling: Nimble Cat-tail
00HFSGSS
Sling: Sun-kissed Sparrow
00HFSLDB
Long Sword: Delnar's Healing Blade
00HFSLDY
Long Sword: Sword of Gleaming Dykahst
00HFSRIM
Spear: Life's Blood Drinker
00HFSSLS
Short Sword: Lolth's Cruel Sting
00HFSSSK
Short Sword: Assassin's Blade
00HFSSTD
Short Sword: Shame of Thy-Dunag
00STAF86
Stave: Phantom Staff
00STAF89
Stave: Staff of Fireballs
00WAND01
Wand Of Fear
00WAND02
Wand Of Magic Missiles
00WAND03
Wand Of Paralyzation
00WAND04
Wand Of Fire
00WAND05
Wand Of Lightning
00WAND06
Wand Of Sleep
00WAND07
Wand Of Summon Monster
00WAND08
Wand Of The Heavens
11HFAXEW
Great Axe: Executioner's Wife
11HFAXHO
Throwing Axe: Dullcobble's Axe
11HFAXKS
Battle Axe: Kegsplitter of Shaengarne Ford
11HFCBMK
Club: Paths of Kuldahar
11HFDGGH
Dagger: Goblin Slayer
11HFFLBC
Flail: Black Chimes
11HFHRCR
Warhammer: Slow and Steady
11HFSFPI
Stave: Iron-Banded Staff
11HFSGLH
Sling: Left Hand of Darkness
11HFSLHE
Long Sword: Golden Heart of ...
11HFSRNP
Spear: Twelve Paces
11HFSTWS
Great Sword: Saga of Wandering Sky
12HFSFWS
Stave: Caballus' Whispering Staff
50HFCLBT
Club: Belib's Amazing Everlasting Torch
50HFDGLT
Dagger: Black Lamia's Tongue
50HFSLWB
Long Sword: Barrow Wight's Blade
50HFSRKS
Spear: Kyosti's Hunting Spear
51HFAXDF
Battle Axe: Duergar-Forged Doom Axe
51HFHRDA
Warhammer: Hammer of Utter Darkness
51HFHRVA
Warhammer: The Dire-Hammer Valorfoe
51HFHXDB
Crossbow: Dragu's Doom Bolter
51HFHXHB
Crossbow: Dragu's Hell Bolter
51HFSFRH
Stave: Ryomaru's Harmless Staff
52HFDGSH
Dagger: Baron Sulo's Hook
60HFSLHA
Long Sword: Light of Cera Sumat
61HFDGWS
Dagger: Wyvern Stinger
62HFDGXF
Dagger: Xvimian Fang of Despair
63HFCBMP
Club: Monkey Paw of Extreme Prejudice
63HFFLPF
Flail: Pustule's Flail of Boils
63HFHBPB
Halberd: Pudu's Fiery Blight
63HFHRBI
Warhammer: Xvim's Brutal Impact
63HFSCSS
Scimitar: Scimitar of the Soulless
ZZI6HFSC
Battle Axe: Mighty Scalecleaver
ZZJ6HFMM
Mace: Selune's Blessing
ZZR6HFWB
Great Sword: Thunder's Shock

COSSACKS: BACK TO WAR

Játék közben az [ENTER] leütése után írhatod be a következő kódokat. A kód beírás után nem kell ismét leütni az [ENTER]-t.

izmena
Váltás a másik játékosra
multitvar
Másik játékos egységeit éred el, ha ezután megnyomod a „P"-t
supervizor
A teljes térképet megnézheted
www
Az előző 3 cheat kód egyidejű bekapcsolása
money
Kapsz 50000 fát, kaját, követ, aranyat, vasat, és szenet
VICTORY
Pálya megnyerése

FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE

Az [ENTER] megnyomása után írhatod be a következő kódokat:

I'mCheater
Cheat használatának engedélyezése
ByeBye
A választott tárgy eldobása
EagleEye
Térkép megjelenítése
Ups...
Ellenséges épületek megsemmisítése
MoneyMoneyMoney #
összegű pénz a kasszába
HastaLaVistaBaby
Minden megsemmisül
StrongMan
Minden egység meggyógyítása
GoToHell
Minden ellenséges egység megsemmisül

RED SHARK

Konzol aktiválása:

A telepítő könyvtárban nyisd meg egy szerkesztővel a „GameSettings.script" fájlt, és keresd meg benne a következő sort:
bool ConsoleEnabled = false;

Majd javítsd ki erre:
bool ConsoleEnabled = true;

Ezután az [F3] megnyomása után előhívhatod a konzolt, ahová a következő kódokat írhatod be:

Immortal
Halhatatlanság
godmode
Isten mód
unlimited_ammo
Végtelen lőszer
fullammo
Teljes lőszer
enabledmissions
Minden küldetés választható

Hírek

Mint azt bizonyára tudjátok, egy ROMvadász, vagy csak retro kedvelő Gamernek is vannak ciklikusan ismétlődő tevékenységei, akárcsak egy programnak. Ezek legfontosabbja talán a keresgélés a Neten a legújabb verziójú emulátorok és ROM kiadások után. Aki a témában kicsit is elmélyedt, biztos találkozott már olyan ROM-mal – nevezzük most játéknak, – amellyel a játék hardverét emuláló szoftver nemes egyszerűséggel elhasalt; ezek fejlesztése rengeteg időt emészt fel, és sok programozói munka fekszik abban, hogy egy emulátort minden ROMset-tel kompatibilissé tegyen. Ezért megpróbálunk a teljesség igénye nélkül körképet adni nektek az újdonságokról (emulátorok, plugin-ek, portolások, új ROMsetek), valamint az „unemulated" kategóriából kilépő játékokról is.

M.A.M.E. 0.62

[illegible] (Legutóbb Xbox-ra. :) – Reiker). [illegible] (Azt mondjuk nem láttátok :) – Reiker) [illegible] (www.mame.net)

AGES 030a

Egykori SEGA fanatikusok bizonyára [illegible] **(Mi az, hogy EGYKORI SEGA fanatikusok?! SEGA rajongónak lenni egy életre szóló dolog :) – Reiker, SEGA otaku)** [illegible]

Nebula v2.21

[illegible]

VisualBoy Advance 1.2

[illegible]

Satourne v01102002

[illegible]

UAE / WinUAE

[illegible]

SIDPlayer

[illegible]

Atari VCS

Minden az 1970-es évek elején kezdődött, ekkor debütáltak ugyanis kirobbanó sikerrel az első arcade játékgépek az Egyesült Államokban. Ha az akkori játékos társadalmat megkérdeznénk, hogy melyek azok a játékok, amelyek hallatán mindenki lelkesedéssel beszél a játéktermi élményeiről, akkor a *Pong* és a *Battlezone* minden bizonnyal köztük lenne.

A játékokat eredetileg klagyaló Atari felfedezvén az ebben rejlő hatalmas üzletet és az érdeklődést az otthoni szórakoztatás piacán, 1976-ben piacra dobta a *Home Pong* nevű játékot és társait egy, akkor teljesen új köntösben, ezzel megteremtve az otthoni videojáték konzol fogalmát. Az Akkori RCA Studio 2 cartridge rendszer mellett voksolt, majd 1977-ben megjelent a legendás Atari VCS-el, (VCS = Video Computer System) benne kilenc játékkal, amely az elkövetkezendő évek meghatározó szereplőjévé tette a „Woodgrain"-t. (A 2600-as fedőneve).

1978-ban még több játék látott napvilágot, köztük a legendás *Outlaw* is. Ugyanekkor történt az is, hogy **Nolan Bushnell**, a *Pong* fejlesztője és az Atari egyik kiagyalója elhagyta a céget, és egy külön szoftverfejlesztő céget alapított, melynek első gyümölcse a sokak által ismert *Pizza Time Theater* lett (később *Chuck E. Cheese*). 1979-ben fejlesztettek 12 új játékot, sikerrel. Ez már elegendő volt ahhoz, hogy az Atari-t megerősítse riválisaival szemben.

A 80-as évek elején aztán több sikeres nevet is tudhatott magának a cég (pl. *Space Invaders* – japánban hatalmas sikert elért játéktermi gép otthoni adaptációja, stb.), ráadásul 1980-ban megalakult az Activision is (eleinte négy, az Atari-ból kivált személyből állt), mely támogatását elnyerte a cég. A 2600-as ekkorra már hatalmas rajongótáborra tett szert. Az újonc Activision beharangozott programjai azonban nem voltak nagy hatással a közönségre, s ezzel 70 millió dolláros veszteséget okozott az Atari-nak. (Ha most megnézitek, hol tart az Activision... :)

1981 után aztán sorra jelentek meg a konkurencia gépei (pl. Intellivision), melyek bár rengeteg forradalmi újítást tartalmaztak, külön kevésnek bizonyultak az Atari piaci fölényének megdöntéséhez. Ekkor jött a Coleco (Connecticut Leather Company) a grafikailag akkoriban csúcsnak számító Colecovision-nel. Válaszul az Atari kihozta az 5200-as szériát, mely az akkoriban debütált Arcadia cég új, gyors audio kazettás tárolóegységével (Supercharger) is kompatibilis volt. Ekkoriban hozták ki a *Pac-Man*-t és az *E.T.*-t, melyek azonban csak szegényes koppintásnak is alig voltak nevezhetők a játéktermi változatokhoz képest. Mindemellett a 2600-asra játékok százai láttak napvilágot, a gép ára pedig 100 USD alá esett, amely végre elérhetővé tette a szélesebb rétegek számára is. Az Atari felismerte a máig igaz törvényszerűséget, miszerint egy gép sikeressége a támogatottságtól függ és tárgyalásokat kezdett akkoriban neves fejlesztőcégekkel és hardvergyártókkal (köztük a Coleco-val is – igen, akkoriban a C. nem csak saját gépére fejlesztett, hanem a 2600-asra is.) A Coleco, Spectravision, TeleSys, és még sokan mások immáron az Atarinak (is) dolgoztak. Létrehozták a Mystique játékcsaládot, amely szigorúan 18 éven felüli korosztályoknak készült.

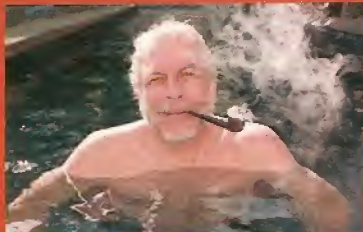
1983-ra a piac túltelítődött, nem volt jövedelmező, ezért kiléptek a szerződött felek nagyhalai a konzolpiacról. Év végére követték őket a többiek is...

1984-ben az Atari megpróbálta újra a figyelem központjába állítani termékeit és piacra dobta a 7800-as modellt, amelyhez 2600 játékot ígért, feljavított grafikával és hanghatásokkal. Kevés vált valóra ezen kijelentésekből, ráadásul ebben az évben megvált az egyik pilléremberétől, **Jack Tramieltől** is. 1984-85 táján még jelentek meg ugyan játékok (*Ghostbusters*, stb.) de az ováció elmaradt. Egészen a következő évig, ekkor ugyanis újonckent, új erővel robbant be az amerikai piacra a japán Nintendo a NES-szel (**Japánban Family Computer, Famicom. – Reiker**), amely megcáfolt minden eddigi kijelentést a konzolpiac haldokló helyzetéről.

Az Atari piacpolitikát változtatott, konzolját is 50 USD körüli áron adta, de még így sem tudott versenyre kelni az „új nemzedék"-kel. 1987-ben aztán még egy utolsót villantott az egykoron szebb időket megért cég, és kijött régi-új játékaival, (*Jr. Pac-Man, Q-Bert*, stb.), valamint visszatért **Nolan Bushnell**, kinek keze alatt készült el a máig híres *Secret Quest* is. Az Atari egészen 89-ig folytatta a játékok kiadását, de az év végén veszteségességére hivatkozva bezárta üzemeit és pályafutása véget ért. Máig nincs még egy olyan cég, amely ekkora részesedést mondhatna magának az amerikai piacon, mint amekkora egykoron a legendás Atari-é volt. A mai napig milliók imádják ezt az egyszerű kis masinát, amely még jelen van a konzolpiacon, így 24 év távlatából is (**Sőt, ma is fejlesztenek rá játékokat. – Reiker**).

A gép hardware-ét tekintve a játéktermi chipkészleteket használta erős lebutításokkal - a 6507-es processzor (1,19 MHz), grafikus processzor (3,58 MHz) és 128 Byte (!) RAM (6K-s max. ROM méret) viszont könnyen koppinthatóvá tették a gépet. Az egyes típusok elsősorban a beépített játékok számától, a kártyák csatolófelületében is eltértek egymástól. A gépből sok klón is készült, melyek azonban nem voltak 100%-osan kompatibilisek az eredeti 2600-as szériával. Volt egy idő, mikor nálunk is kaphatóak voltak ezek az olcsó tajvani, kínai koppintások. Volt szerencsém találkozni párral, mondhatni majdnem mindegyik másfajta volt, olyan, hogy kompatibilitás, nem is létezett. (T. a kivételnek, merthogy ilyenek is voltak, de ebből mi itt Keleten nem sokat láthattunk.) Csupán az integrált játékok és ezek százasával variálható verzióival játszhattunk ezeken a gépeken. Akadt a 2600-asnak olyan verziója is, amely Commodore Vic-20 és Apple II-es cartridge-okat is fogadott, de ezek csak Ausztrália és - néhány ezer darabig - Európa polcain voltak megtalálhatóak. Expansion port adaptert is mellékeltek a géphez, tulajdonképpen egy 8 bites számítógép volt, és Amigo névre hallgatott. Nem volt hosszú életű.

Egyszerű felépítéséből adódóan az egyik legkönnyebben emulálható rendszer az Atari 2600. Több ezer játék letölthető hozzá a Netről (99,99 %-uk jogdíjmentes), emulátorból is van bőven. Így kapásból 8-at tudnék mondani, de a legtöbbek által favorizált a *Stella* névre



hallgat, az összes ismert platformra portolták már, többek közt Mac-re is. A *PC Atari* nevű kódhalmaz egy könnyen használható 2600-as emulátor *Windows / DOS*-ra. Utóbbira talán jobb választás lehet a *z26* kódnévre hallgató remekmű is, mely folyamatos update-ken esik át, ezen kívül tényleg DOS környezetű kódban írták. Sokoldalúságával megállja helyét a „majdnem kitűnő" emulátorok között. Ezek olyannyira testre szabhatók, hogy front end-eket is letölthetünk hozzájuk, még inkább a magunk ízlésének megfelelően alakítva őket. Util-ok közül hasznos lehet még a *Good 2600* nevű ROM fixer, melynek adatbázisában 1200-nál is több gamma található. Összességében az Atari 2600-as minden retro megszállottnak kötelező (**Martinnak is van vagy négy darab, ebből kettő faberakásos VCS. Irigyeljük is értük. – Reiker**), hiszen ez a gép méltán nevezhető a mai konzolok „nagyapjának" és már csak azért is, mert ahogy pár hónappal ezelőtt olvashattuk: Egy legenda újjászületik... (**„Egy szimbólum újjászületése..." – Reiker :)**.

Stinger



LinkZ:

http://stella.sourceforge.net - A több platformra portolt *Stella* emulátor honlapja

http://pcae.vg-network.com/index.html - *PC Atari* emulátor honlap

http://sourceforge.net/projects/stella/ - *CyberStella* emulátor *Linuxra*

http://www.whimsey.com/z26/z26.html - *z26*, a „majdnem tökéletes" emulátor

http://www.atariage.com/system_items.html?SystemID=2600&ItemTypeID=ROM - ROM gyűjtemény

http://www.familydomain.com/gametown/atari.html - GameTown Atari 2600 ROMS

http://www.classicgaming.com/vault/colecoroms.shtml - Coleco 2600 ROMS

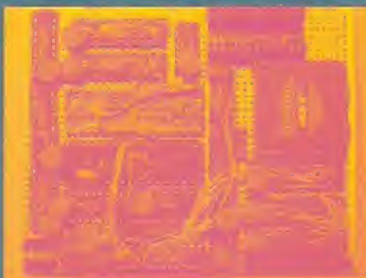
irc.newnet.net:6667 #roms / #emuchina csatornák DCC szerverei – Atari 2600 ROMS

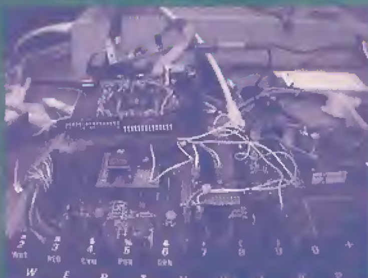
CommodoreOne

Nagyon sok ember hisz a halál utáni életben, ahogy aránylag sokan reménykednek abban is, hogy régi kedvenc számítógépük egyszer még újra virágozni fog. Az ilyen mentalitású emberek számára lesz piacra dobva a CommodoreOne nevű, Commodore 64 kompatibilis alaplap. Az alaplapot, pontosabban a processzort is tartalmazó komplett, ház nélküli gépet egy fiatal C64 megszállott, amerikai hardver haxornő tervezte. Eredetileg csak egy true color grafikát és sok egyebet tudó C64 videokártya volt, azonban ahogy teltek az évek, a project rendesen kinőtte magát, egyre több dolog került rá, és végül megszűnt kiegészítő kártyának lenni - egy új, C64 kompatibilis, de egyben brutálisan továbbfejlesztett következő generációs komplett géppé vált. Az eddigi prototípusok már elég nagy nyilvánosságot kaptak, a fejlesztőnő, Jeri Ellsworth rengeteg C64, Amiga, Atari és egyéb retro kiállításon bemutatta már nagy sikerrel a még mindig fejlődő gépet, és elég sok cikk is megjelent már a C1-ről. A gép megjelenése jelen pillanatban már nagyon közel van - eddig úgy volt, hogy december 7.-én lesz először megvásárolható a Németországban megrendezett *Amiga + Retro Computing 2002* kiállításon, de most az utolsó pillanatban felröppent a hír, hogy mégsem készült el teljesen a végleges verzió, így itt is csak bemutató lesz. Természetesen a gépre ettől függetlenül valószínűleg csak néhány hetet, maximum 1-2 hónapot kell még várnunk.









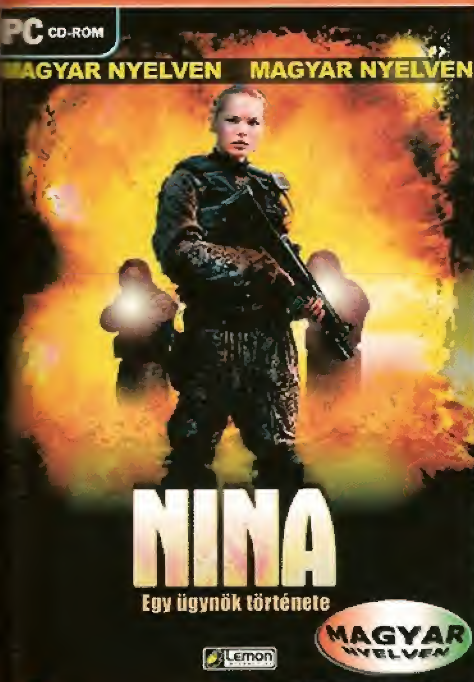
Lássuk nagy vonalakban, hogy mit is tartalmaz pluszként a gép, amellett, hogy száz százalékban hátrafele kompatibilis az eredeti C64-ggyel. A gép processzora egy 16 bites, 20MHz-es 65c816 (tudja mindazt, amit az eredeti 6510, sőt szoftverből le is lassítható az 1MHz körüli sebességre), a rendszerbusza 50MHz-en ketyeg, I/O-nak pedig tartalmaz egy hagyományos 6502-őt is. A SuperVIC nevű videochip rengeteg újítást tartalmaz, ez a C64 VIC-II chip-jét emulálja hibátlanul, és ezt is szoftverből lehet átkonfigurálni, hogy 60Hz-es NTSC, vagy 50Hz-es PAL gépet akarunk-e emulálni. A karaktermátrix, képernyő- és színmemória ezúttal 24 biten lesz megcímezhető, csak az új, maximum 256 színű (amit 16 biten definiálhatunk) palettamemória marad mindig fix helyen. A videomemória 16MB-os lesz, amit nagyon szabadon konfigurálhatunk fel (tükrözés, áthelyezés), a felbontás felmehet egészen 1280x1024-ig, a hagyományos videomódok pedig Chunky-val és Planar-ral is bővülnek. A chip emellett hardveres vonalhúzót, fillezőt, zoomer-t, overscan-t és window lehetőséget is tartalmaz, továbbá az Amiga nagyon király Blitter és Copper koprocesszorát is emulálja. A sprite-ok lehetséges mérete is jelentősen megnövekszik, ezek most 256x256 pixel méretűek is lehetnek, egér is kontrolálhatja őket hardveresen, és természetesen ezeket is több módszerrel lehet definiálni, mint korábban. Az új audiochip a MonsterSID nevet kapta, ez is természetesen teljesen hátrafele kompatibilis, sőt szoftveresen lehet állítani a filter beállításait is (C64-en ezek fixek voltak, és két gép szinte soha nem szólt ugyanúgy). Ez a chip a klasszikus 3 mono helyett 16 sztereó (8 bal, 8 jobb) csatornát tartalmaz, és mindegyik új csatornára is alkalmazható a szinkron- és gyűrűsmoduláció, no meg a szűrő, de ezek mellett még van benne 8 darab (4 bal, 4 jobb) 8 bites, DMA vezérelt sztereó digitális csatorna is, ami a CPU memóriából és a saját 64k-s wavetable memóriájából is játszhat le hangot tetszőleges frekvencián, akár hardveres loop-pal is. A gép memóriája még változhat, az utolsó közzétett információk szerint 16MB RAM lesz benne az említett 16MB videomemória mellett; lesz továbbá még egy 8-16KB-os boot ROM-ja, a fő operációs rendszert pedig egy menet közben is cserélhető Compact Flash kártya csatlakozóba lehet behelyezni (ez lehet akár 512MB-os is, és nem csak OS lehet rajta). Az alaplapnak rengeteg csatlakozója lesz, lehet hozzá 3.5-ös PC-s lemezegységet és IDE egységeket is csatlakoztatni (HD, CD, DVD), lesz LCD monitor csatlakozója is, továbbá 3 darab mini Zorro szerű slot-ja és egy egyszerűsített PCI slot-ja. Végül természetesen az alap csatlakozókat is megtalálhatjuk majd rajta, a soros drive csatlakozót, a párhuzamos portot, a két joy portot, a PS2-es billentyűzet és egér csatlakozót, az expansion portot, a sztereó audio kimenetet, az SVGA csatlakozót és végül egy teljesen szabadon használható „Geek" portot.

A C1 egyébként nem csak C64-ként tud üzemelni, de ha kicseréljük a processzorát, és újraírjuk a programozható logikájú chip-jeit (ezt meg lehet tenni egy sima Compact Flash kártya behelyezésével, no persze egy komoly hardvertervezőnek meg kell megterveznie az új chip logikát is), átalakítható szinte minden régebbi géppé az Atari 2600-tól a ZX Spectrum-ig. Mivel a gép viszonylag szűk kör érdeklődésére tarthat számot, valószínűleg nem lesz könnyű hozzájutni, de a www.commodoreone.com-on már most is fel van sorolva néhány leendő európai viszonteladó - a gép egyébként várhatóan 200 Euro körül lesz itt. Az alaplaphoz pedig természetesen egy átlagos ATX ház, PS2 billentyűzet és egér, floppy drive, továbbá egy SVGA monitor kell csak.

Természetesen még a legnagyobb retro fanatikusokban is felmerül a kérdés, hogy érdemes-e egy ilyet venni, hiszen valószínűleg ezernél is kevesebb fog elkelni belőle, és nulla lesz a szoftverellátása a C64 anyagokat leszámítva **(A „legnagyobb retro fanatikusokban" nem merül fel semmiféle kérdés. Nemes egyszerűséggel: megveszik :oP – Relker)**. A C64 programokhoz meg ugye ott a C64 (akinek nincs, még mindig szerezhet használtat fillérekért), ráadásul aki kedveli a C64-et, pont azért kedveli, amilyen, és nem vágyik már a gép még szűkebb körben elterjedt nagytesójára. Ezeken elmélázva én arra jutottam, akármilyen húzós hardver is a C1, akármekkora nagy dobás is lett volna 10-12 éve (valószínűleg vitte volna a C64 és Amiga tábort), így megkésve már sok gyakorlati haszna sajnos nem lesz.

Credo

Ezzel az ötösfogattal csak nyerhetsz!

















F-29 Retaliator

A DiD Ocean által kiadott *F-29 Retaliator* című játéka 1989-ben jelent meg Amigára és Atari ST-re, a PC port pedig 1991-ben jött ki. Az anyag, ahogy a címből is könnyen kitalálható, egy repülőgép szimulátor volt, ráadásul a jobbik fajtából; egy tehetséges zenész, Jason C. Brooke készítette szinte teljesen egyedül, aki sok egyéb mellett a *Darker* fejlesztője is volt később. Mivel akkoriban ez volt az egyik legjobb szimulátor, nem meglepő, hogy hamar elérte a kultusz-játék státuszt, és roppant nagy népszerűségre tett szert.

A gémben az akkori gépek teljesítményéhez igazodva természetesen csak fillezett vektorgrafika látható, mai szemmel nagyon alacsony poligonszámmal, de azért láthatunk rengeteg tereptárgyat is, épületeket, utakat, hidakat, egyebeket, továbbá a játékot a sok rajzolt átvezető grafika is feldobja. A gazdag menürendszer rengeteg beállítási lehetőséget nyújt számunkra, az elején választhatunk öt nehézségi fokozat közül, majd négy bevetési körzet közül (amerikai sivatag, csendes-óceáni körzet, a kihagyhatatlan Közel-kelet és Európa), ez után kiválaszthatjuk a gépünket (az F-22 és F-29 közül, egyébként közvetlenül a hidegháború után ezek a gépek még nem lehettek túl élethűen szimulálva), és végül fel is szerelhetjük azt 9 fajta rakétával és üzemanyaggal (természetesen nem pakolhatunk rá végtelenül sok súlyt, és fel lehet automatikusan is szereltetni). Ha a beállításokkal végeztünk, el is kezdhetjük a bevetést. A Zulu Alert-tel azonnal a légtérbe kerülünk, felszállnunk sem kell, rögtön támadnak ránk az ellenséges gépek, és indulhat a dogfájt. A Mission Control menü alatt van az igazi játék, itt minden scenario-hoz rengeteg küldetés tartozik, összesen 24 darab van a játékban, és minden körzetben több kiindulási bázis közül is választhatunk, mielőtt bevetésre indulnánk. Végül van lehetőségünk még multiplayer játékra is, ez itt serial kábellel és modemmel lehetséges.

A szimulátor tehát eléggé ott volt a topon annak idején, és rengeteg dolgot nyújtott, remek szórakozás volt, ráadásul most is el lehet vele nosztalgiázni, mivel tökéletesen játszható több gigahertz-es procin és *Windows* alatt is (Az eredeti játék természetesen DOS fölé íródott; a széles körben elterjedt kalózváltozat különlegessége, hogy egy szerencsétlen elő-installálásból kifolyólag kizárólag a C:\retal könyvtárból futott ;).



+ Digital Image Design szoftográfia

Az angol Digital Image Design (rövidített, ismertebb nevén: DiD) játékfejlesztő és kiadó cég már a kezdetekkor elkötelezte magát a nagyon élethű irányítású és kinézetű repülőgép szimulátorok mellett, erről az útról pedig ritkán tért le, természetesen a szimósok nagy örömére, akik a DiD játékok vásárlása esetén bizton számíthattak az abszolút csúcsminőségre. Kezdetben (1989-ben) Amigára fejlesztettek, majd még a PC boom előtt PC-re is elkezdtek dolgozni, és máig is megmaradtak ezen a platformon, ami a repszimók számára még mindig a legkedvezőbb. A fenti cikkben tárgyalt *F-29 Retaliator*-ral indítottak, ezt követte a tudomásom szerint csak Amigán létező *Robocop 3* **(Volt belőle PC / ST átirat is. – Reiker)** 1991-ben, ami egyike a kevés nem repülős játékaiknak. Ez jóval a film harmadik része előtt készült, így semmi köze nem volt ahhoz - egy remek, összetett, 3D-s játék volt városban autózással (autós üldözés, meg minden), mászkálással és verekedős játékbetéttel. Nekem nagyon bejött, rengeteget játszottam vele, megjelenésekor Amigán valószínűleg a legerősebb 3D-s anyag volt. Az *Epic* folytatta a sort 1992-ben mindkét gépen, ebben már ismét repülhettünk teljesen 3D-ben **(A *Robotkopóban* is volt jetpack-es pálya. – Reiker)**, de ez is inkább arcade játék volt, mint szimulátor - egy történet alapú sci-fi játékban kissé *Wing Commander* szerű, ám annál szerintem sokkal jobb küldetéseket kellett végrehajtanunk egy űrhajóval. Számomra nagyon meghatározó élmény volt ez a játék, főleg, amikor több király űrharc után egyszer csak lekerültem a még sokkal impresszívebb bolygófelszínre, ahol hatalmas kiterjedésű világ fogadott városokkal, autópályákkal, hidakkal és sok egyébbel. A következő játék az 1993-ban megjelent *TFX: Tactical Fighter Experiment* már ismét kemény repülőgép szimulátor volt mindkét gépen, amit egy évre rá az *Inferno* követett (találkoztam egy *Inferno: The Odyssey Continues* címmel is, de azt nem sikerült kinyomoznom, hogy az ennek a játéknak az alcíme, avagy folytatása volt-e) **(Alcíme. – Reiker)**, ha jól tudom ez már csak PC-re jelent meg, ahogy a további DiD játékok is. Ez utóbbi úgy rémlik ismét az *Epic*-hez hasonló kalandos, lövöldözős sci-fi játék volt, de nem sok infót sikerült róla találnom a neten; valami olyasmi rémlik, hogy elég erős reklámkampánya volt a TV-ben sok renderelt animációval, a végeredmény viszont kiábrándítóbb volt **(?!. Apukám, MESSZE felülmúlta a nagy elődöt, és volt fémdobozos gyűjtői kiadása, amiért bohém fiatalságomban egyesek végtagjaikat is feláldozták volna... :o) – Reiker)**. 1995-ben indult a cég *EF 2000 (EuroFighter 2000)* című repülőgép szimulátor sorozata, ez, ha minden igaz két folytatást ért meg, a *Super EF 2000*-ret és az *EF 2000 V2.0*-át, ami sokak szerint minden idők legjobb repszimója lett **(Főként a *TACTCOM* kiegészítővel, ami egy egész izgő-mozgó, fluktuáló háborút varázsolt a szimuláció köré, és HOPPÁ! – működött a Spectrum HoloByte *Falcon*-jával, meg a Rowan játékokkal *(Overlord, Dawn Patrol)* is. Nem akkora csoda, ha figyelembe vesszük: Martin Kenwright designer áll a legelső *Falcon* Amigás változata mögött, s gyakorlatilag a Rowan-ból lépett le Colin Bell és Russell Payne társaságában DiD desztinációval. De nehogy má' én írjam a cikket :o))) – Reiker)**. A következő DiD játék is ebben a kategóriában indult, de még ezt is überelte - ez volt az 1998-as *F-22 Air Dominance Fighter* **(Munkacím: *TFX3 – Lightning Strike* :) – Reiker)**, ami még ugyanebben az évben két küldetéslemezzel, a *Red Sea Operations*-el és a *Total Air War*-ral bővült **(A *Total Air War* önálló játék, és hasonlóan az *F-22*-höz, nem is akármilyen. A DiD ugyanis 1997-ben elsőként – és egyetlenként – megkapta a BS EN ISO 9001 TickIT akkreditációt, melynek köszönhetően katonai kiképzőrendszereket fejleszthettek a brit légierő számára – lásd többek között TIALD lézerirányzék-oktató, pilótafülke, night vision és gunnery trainer – melyeket részlegesen és „lebutítva" visszaforgathattak a játékaikba is. – Reiker)**. 1999-ben aztán a cég ismét tett egy kis kitérőt a *Wargasm*-mal, ami nevével ellentétben nem pornójáték volt, hanem ha jól vettem ki, ebben több harcászati egységben, avagy egységként is harcolhattunk egy virtuális háborúban (a játék azt szimulálta, hogy a jövőben a számítógépek belsejében virtuálisan dőlnek el a háborúk), lehettünk helikopterpilóták, tanksofőrök és egyszerű gyalogos katonák is **(*Battlefield 1942*, már három évvel ezelőtt! Az Electronic Arts persze megengedheti magának a komótos úthenger tempót... – Reiker)**. A cég legújabb játéka pedig – mily meglepő, – ismét egy repülőgép szimulátor lett, a 2001-es *Eurofighter Typhoon*, ami persze ismét az egyik legmasszívabb repszimó lett, ez az óta még egy *Operation Icebreaker* kiegészítővel bővült az idén.

Remélem egy játékot sem hagytam ki a felsorolásból, sajnos a cégnek már nincs hivatalos website-ja, ahol részletesebben is csekkelhettem volna a komplett szoftográfiát, ugyanis nemrég a céget több másikkal egyetemben megvette és magába olvasztotta az egyre erősebben terjeszkedő angol Rage fejlesztő- és kiadócég - a *Eurofighter Typhoon* is már hivatalosan Rage fejlesztés volt. Ezentúl tehát, aki kedvelte a DiD repszimóit, a Rage által fejlesztett és kiadott anyagokban keresse a folytatásokat **(Ez persze csak féligazság. A DiD még a *Tájfun* előtt gyakorlatilag szétesett, utolsó játékuk tehát a *Wargasm*. Martin Kenwright frontember sok jó emberével kivált, és a Psygnosis ex-alapítójával, Ian Hetherington-nal összehoztak egy új workshop-ot, Evolution studios néven. Debüt játék: *World Rally Championship (WRC)*, platform: PlayStation 2. - Reiker)**.

Credo



1992. december

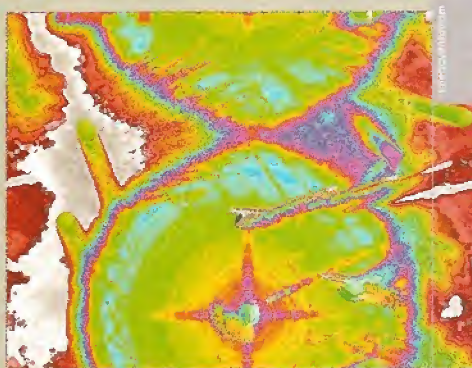
Egyszer volt, hol nem volt, túl az Óperencián élt „néhány szép mese. Sokáig nem is történt velük semmi érdekes, egyszer azonban megjelent egy Bookend nevű manó. S mivel ez a manó nem tudott olvasni, bánatában, s talán bosszújában összekeverte a meséket és a szereplőket. Lett is nagy felfordulás. Szerencsére az Egyfejű Sárkánynak eszébe jutott, hogy van valaki, aki ismeri ezeket a meséket, s talán rendet is tudna köztük teremteni. Így hát felkerekedett, s megkeresett Téged." A kor olvasója azonban nyelvet öltött és közölte, hogy a *Planet's Edge*-et nyomja, ráadásul DXen – a Sárkány el is ment haza. A PC-re keletkezett RPG sci-fi kivitelben csábítja hosszas bent tartózkodásra a fogékonyakat, mely tény üdítő hatást fejt ki az éra fantasy orientált CRPG kultúrájára. Akartok programot 100%-os grafikával? Akartok programot 100%-os játszhatósággal? Ihol: *Advanced Tactical Air Combat* (**Command. – Reiker**) S(z)(t)imulátor. Persze azoknak, akik azok, amik. A *Perfect General*, illetve későbbi korok játékgyártására is közvetlen hatást gyakorló *Stalingrad* megjelenésével tovább fokozódik a múlt hónap során fokozódásnak indult nemzetközi helyzet. *Tribune!* (**Valójában *Laura Bow in the Dagger of Amon Ra*. - Reiker**) *Fascination!* A kalandjátékok sosem látott masszivitás és izomerő bedobása révén feszülnek a stratégia páros roppant vállainak, kétségek közé taszajtva a szabadidejét kuporgató használót. Aztán itt jön a Team17 *Assassin*-je is, mely főhős tevékenységi köre rossz nyelvek szerint Visszatekintésre kapható újságírók gyors elhallgattatását is ... !BANG!

TARTALOM

576 KByte C-64 • AMIGA • PC
III. évfolyam 12. szám, 1992. december Ára: 98,- Ft
KARÁCSONYI SZUPERVÁSÁR 576KByte SHOP

SPHERES OF CHAOS

„Látod ezt a hangot?" – kérdezte McLeod az egyetlen, hatalmas szemben végződő kígyót, miközben gumiujjaival a csodás képeket zenélő gömbök felé nyalábolt az *Asteroids* űrhajóból. „ – Hagyd őket. Veszélyesek." - pillantotta a kígyó, majd közelebb úszott McLeodhoz. „ – Ha megérinted valamelyiküket, véged. Ismered a játékot, nem? Nézd!" – a kígyó jó hangosan távolba gondolt. McLeod a magáéhoz hasonló, aprócska űrhajót látott hánykolódni valamely rendkívül messzi, fogságba ejtett dimenzió tébolyult forgatagában. A térben úszó színek és hangok valósággal fájtak, McLeod ennek ellenére nem tudta levenni tekintetét a jelenségről – barátját látta a pilótafülkében. A kígyó felnevetett, majd elzavarta a képet. „ - Látod? A barátod már a gömbök fogja. Sohasem szabadulhat, mert a gömbök erősebbek. Mindenkit megtartanak maguknak. Ugye, félsz?" McLeod mindkét kezét az űrhajó ágyújára kulcsolta – a kígyó újra felnevetett. „ - Mit gondolsz, hány bukott lélek fürdőzik szerte e síkok mocskában? Hány tébolyult elme vív kényszerű csatározásokat mérgezett érzékek gyilkos téveszméivel? Egy ősrégi játéktermi automata nyomán készült gondolattoldás csupán, McLeod. Mégis, saját csökevényes érzékeid ölnek meg – lépj be, ha mersz. Ugye, félsz?" A kígyó íriszéből villás nyelv keresett utat magának a színtelen térben – McLeod tüzelt. Aztán hogy mi is történt vele, arról már csak a screenshotok mesélnek, én momentán nem bírok.



CARAX '95

Létezik egy ősi, egyiptomi szerkezet, mely rovátkolt kockatestre erősített fogantyúkat kínál használatra. Látszólag semmi mást nem lehet tenni a fogantyúkkal, mint tekergetni őket. Mit tehet a régész, illetve a szerencsés rálelő - tekergetni kezdi azokat. Csodálkozni fogunk, tudniillik a szerkezet fogantyúi a „gazdatest" kocka ellenére is - helyesebben: éppen abból következően - ellipszis alakot írnak le. Lám, egyiptomi kollégáinknak leleményük volt bolygatni, majd át is törni bizonyos dimenziókat. Nem tettek mást a *Carax* japán alkotói sem: újabb dimenzióval bővítették a klasszikus „alulróllövölde" eszköztárát, mely dimenzió nevének hallatán a legtöbb dolog bizony megadó sorvadásnak indul: idő. Képzeljük el: másfél percig irthatjuk az űrhajókat, ha meghalunk, ezen bankot -10 másodpercnyi büntetés éri. Ha újra meghalunk, újabb -10 másodperc. Itt már körvonalazódni látszik egy újabb lehetséges játékötlet, nevezetesen, ki tud többször meghalni másfél perc alatt, de a *Carax* jobbabb (**Már megint? - Reiker**) ennél. Nem-hibázni még nem nagy kunszt - a *Carax* azonban csak s kizárólag egyetlen típusú játékost hajlandó hosszabb időre is tolerálni: a virtuózt. Ha ugyanis legalább 70%-os pontossággal tüzelünk egy-egy szint során, úgy idő bonuszok ütik markunkat. Ha biztonsági játékot nyomatunk, jók lehetünk még a high score lista legvégére - ám az esszenciális *Carax* szabályok lehetővé teszik, hogy pontos, elegáns játékkal kibővítsük az időbankot. Az idő - pont. A *Carax* pedig a Best Shoot'em Up Ever. Köszönjétek Reikernek, ki rátalált. Mi maradt még? Go get it, Beavis!

Gyalog Zoltán



GERICOM

mobile world

- SiS 645 DX chipset
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- ATI Radeon 9000 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- Digitális 3D hangkártya, S/PDIF Digitális audió kimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 275mm x 42mm, 3.7kg, metál színben
- Windows XP Home ajándékba!

- 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

439.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
- Intel Pentium4 2530MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

469.900 Ft

MASTERPIECE

MASTERPIECE a vezető notebook!

Megújult a MASTERPIECE! A világ jelenlegi leggyorsabb mobil grafikus kártyája az ATi 9000 Radeon, DDR RAM memória, villámgyors 16x CD-író és DVD meghajtó. Ezekkel a paraméterekkel messze a legnagyobb teljesítményű gépet ajánljuk figyelmébe. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

3D Mark 2000 v1.1: 9409
3D Mark 2001 v330: 6881





X5

VILÁGÚJDONSÁG!

Az első MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook. A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütésállóságot biztosít. A gép hibátlanul működik véletlen leesés után is. A nagyteljesítményű GeForce4 grafikus kártya, a CD-író és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb kültéri munkákhoz és erős igénybevételhez.

- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Compact Flash és Microdrive olvasó
- Mikrofon
- VGA csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg
- Wireless Lan opció

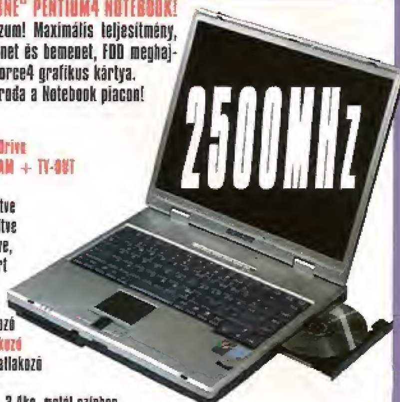
- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

419.900 Ft

SUPERSONIC FORCE

AZ EGYETLEN „ALL-IN-ONE" PENTIUM4 NOTEBOOK!

Nincs több kompromisszum! Maximális teljesítmény, minden megszokott kimenet és bemenet, FDD meghajtó, Combo meghajtó, GeForce4 grafikus kártya. Az egyetlen igazi mobil iroda a Notebook piacon!



- SiS 645 DX chipset
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 1.44 FDD meghajtó
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve,
- Infra Port, 3 USB v2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- Touch Pad scroll gombbal,
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 42mm, 3.4kg, metál színben

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

409.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2500MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

459.900 Ft

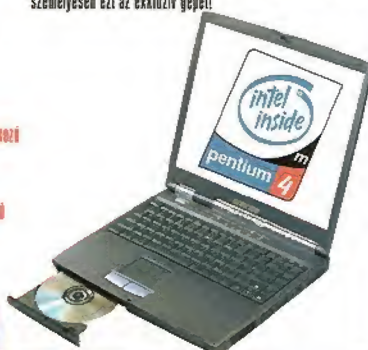
SILVER SERAPH

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Mobil Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port, 3x USB port, 2x PCMCIA csatlakozó
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, PS2, VGA, Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg
- Metál színben

379.900 Ft

Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás!

Silver Seraph a felső kategóriás MOBIL Pentium4 notebook. A MOBIL processzornak köszönhetően nagyobb akkumulátoros működési időt lehet elérni. A gép GeForce4 grafikus kártyát használ, így a 3D-s programok kiváló sebességgel futhatnak. A Combo meghajtó és a DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!



WEBGINE

GERICOM WEBGINE a szenzációs 15" gép!

Kedvező áron az Öné lehet a szuper gyors GeForce4 grafikus kártyával rendelkező WEBGINE! A gép combo meghajtót és FDD meghajtót is tartalmaz. A combo meghajtó használatával azonnal CD-re archiválhatja az adatait vagy megtekintheti kedvenc DVD filmét. A gép felszereltsége és ára egyaránt igen kedvező ajánlatnak számít!

- SiS 650 chipset
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 1.44 FDD meghajtó
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve,
- Infra Port, 2 USB v2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- S/PDIF Digitális audió kimenet
- Touch Pad scroll gombbal,
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 281mm x 41mm, 3.4kg, metál színben



- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

349.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

389.900 Ft

Gericom ingyenesen hívható megrendelő vonal: 06-80 204-127. Aki ezen a számon rendel Notebookot annak díjtalan a házhoz szállítás!

GERICOM CO. KFT
7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX
9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT.
1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.
Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

B & T Irodatechnika Kft.
5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.
Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

ACOMP PEST
1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

ACOMP PÓLUS CENTER
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

KARÁCSONYI AJÁNLATOK

WEBSHOX PLUS



GERICOM WEBSHOX Plus a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panoráma, PC GURU és PC GAMES tesztelőitől! 2000MHz-es kiépítésben magyarországon messze a legjobb áron kínálunk egy teljes kiépítésű modelt, DDR memóriával, DVD-vel, FDD meghajtóval és minden más szükséges felszereltséggel!

BOMBA ÁR!

- SiS650 chipset
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitális 3D hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Win billentyűzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

259.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

289.900 Ft

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

329.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

329.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

369.900 Ft

ZENITH

- Intel 845 chipset, DDR RAM támogatás
- Ultra DMA133, AGP 4x, Socket 478
- 256MB DDR RAM
- 80GB merevlemez (7200rpm)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapot építettük. A gép a 128MB-os GeForce4 VGA kártyával, 40x CD íróval, 16x DVD meghajtóval és a nagysebességű 80GB-os merevlemezzel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR
- 16x SONY DVD

149.900 Ft

- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- GeForce4 Ti 4200 128MB DDR
- 40x SONY CD író
- 16x SONY DVD

194.900 Ft

XPLORER

- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 60GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy megtekintheti kedvenc filmeit a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt választja meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 16x SONY DVD
- 128MB DDR RAM

99.900 Ft

- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 40x SONY CD író
- 256MB DDR RAM

119.900 Ft

BASE

- Intel Pentium4 Celeron processzor, 1700MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez, 1.44MB Floppy Drive
- 52x sebességű LG vagy Sony CDROM
- S3 Savage4 grafikus chip alaplapon
- AC'97 On-Board hangkártya
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet



ACOMP BASE számítógép teljesen megújult. Véleményünk szerint nem érdemes a régi Pentium III és Celeron sorozatból még alapgépet sem építeni, mert az új Pentium4 alapú BASE is megdöbbentően alacsony áron az Öné lehet. A gép mindent tartalmaz, ami egy modern alapgéptől elvárható és kedvező áron tovább bővíthető a későbbi igényeknek megfelelően.

72.900 Ft

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A gépek technikai paraméterei beszerzéstől függően változhatnak!

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat- Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

Csevegő

576KByte „Csevegő", 1329 Budapest, Postafiók 24
576KByte@576.hu

Karácsonyi különkiadás by **GyZ** feat. **főszeri**

Szeretettel köszöntünk mindenkit, ez itt az év utolsó Csevegője. Most „gyézéválogatésválaszol" alapon működik a rovat, ám jövő évtől minden visszaáll a szokott kerékvágásba. – CS – apó 1! (Ja, Zoli annyit rágta a fülem, hogy megkapta a rovatot karácsonyi ajándékként. – Reiker)

A köszönésből már biztos kiderült miért írok nektek. **(Biztos, bár hozzánk nem jutott el. :o)** Az egy tucat levélhez íme egy akik követelik a CS rovatot :]. Ez letudva, most akkor szeretném elmondani a véleményemet az újsággal kapcsolatban, mivel régóta vagyok hű olvasótok ezért szinte mindegyik kort megértem (akit érdekel: az összes 576 számom állítva a polcon 38 cm széles - összenyomva). **(Meg se állj 576ig – egyébként szimulátor különszámmal együtt, avagy szimulátor különszám nélkül ennyi?)** Sajnos mióta bekövetkeztek a változások gondolok itt elsősorban Cow elmenetelére, SZJVC távozására az újság folyamatosan romlott ám a múlthavi kérdőívvel talán helyére billenhet az újság, és vele együtt a színvonala. A levelem egy idősebb korosztálybeli véleményt képvisel (22év), ezért belecsapnák **(ouch!)** a lecsóba. A Design alapvetően jó és fejlődőképes ám a színes lapokkal kapcsolatban annyit, hogy az engem irritál bár hamar túllépek rajta (ugrom a cikket) - legalább a jobb játékoknál. **(Minő frappéria, minő elegancia.)** A háttérbe belerakhatnátok ilyen grafikkat, mint régen a játékokkal kapcsolatban nagyon esztétikus és feldobja a lapot. Cikkek tartalma javulóban, de sajnos mélypontról indultatok (új cikkírok akik most tapasztalják stb.) és ezért érthető az alacsonyabb színvonal az elődökhöz képest. A jobb játékokra szánjatok több oldalt, a gyengébbekre kevesebbet, a nagyon rossz játékokat hanyagoljátok (maximum vicce hónap bukásaként maradhatnak, azok bejöttek). Az emulációs oldalt, buggdet játékok rovatot és hasonló régi játékokkal foglalkozó cikkeket eddig még nem olvastam el és nem is fogok, ezért ha sokan akarják ám maradjon (csak ne vegyen el sok oldalt, bár így se fogja megnyerni a tetszésemet). A tartalommal kapcsolatban kérlek titeket ne csak olyan anyagot írjatok le amit a neten a kiadó, a játék honlapjáról olvashattok, mert ez nem ér semmit. Talán jobban érdekli az embereket, hogyha tényleg játéktesztet írtok le nem pedig történelmet, háttérinfót és a játékról meg alig. Ezekre a hírek és az előzetesek szolgálnak. Röviden ennyi amit fontosnak tartok és remélem vmit sikerült elémem ha mást nem legalább 1 levéllel hozzájárultam kedvenc játékom rovatához a Counter-Strike-hoz.

Üdvözlettel: Zoli alias ShADOW.

Mostan színes képekről álmodom – a dizájn és játékgyártás közös jellemzője, hogy rendkívül nehéz – lehetetlen? – mindenkinek tetszőt s kedvére valót tenni le az asztalra. Korunk lapfogyasztója gyakorta s lelkesen tapasztal színvonalromlást a változások nyomán, – tudom, mert én is ilyen vagyok – ám ennek legfőbb okát sokkal inkább egyfajta ösztönszerű szembehelyezkedésben, nem feltétlenül egy-egy vezéregyéniség távozásában látom. 1962-ben, mikor a KByte felelőtlen mód tette közhírré tesztészek sürgető szükségességét – erre jelentkeztem, aDaM szerint Feketebetűs Ünnep – egy rendkívül kedves hangú titkárnő közölte, hogy CoVboy biza elment, s vitte magával a kultikus cikkírógárda java részét is. Na most felvetődik a kérdés: egy kultusz, avagy egy újság veszett é el? Meglátásom szerint egyik sem, CoVboy és SzJVC – ábécé sorrendben, mert a figyelmesség nagyon, nagyon fontos, emberek (Akkor talán nem ártana az utóbbi Úr nickjét helyesen leírni: Sz.JVC. – Reiker) – továbbra is a hazai szórakoztató informatika mitikus alakjai, míg a KByte továbbra is azon munkálkodik, hogy méltó legyen s maradjon örökségéhez. Hogy is mondta az a szikár, magas, dohányzó fazon? Hagyomány. Legenda. Csak suttogva tenném hozzá: Libazsír. Komolyra fordítva: vegyük észre, hogy kultuszfilmet, játékot, szélsőséges esetben személyeket is – nem pusztán az általuk hordozott s tolmácsolt nívó, ám az idő is kultusszá tesz. Persze egyik nem pótolja, s nem is pótolhatja a másikat. Mostantól jó idők fognak rátok járni, több okból is. 1. Elmondható, hogy a KByte működtetése Reiker érkezésével a lehető legkitűnőbb kezekbe került, ritka az ilyen játékkultúrával, dedikációval bíró szakember. Ezt lehet, hogy kihúzza, de nektek elárulom: találkoztam már Főszerivel, akit csak s kizárólag azért nem röhögtem szembe, mert igen erősen haraptam a nyelvem. (Ujjakkal nem mutogatunk.) (Nna! A tömjén itten TILOS. Bekapcsol tőle a füstjelző. Mégis, mit gondoltál, miért nem itt bent dohányzom?! - Reiker). 2. Az újságból már kiderülhetett, ám jövő évtől CD melléklettel érkezik a KByte. A *CS* rovat lehetséges manifesztálódásának kérdésére adandó válasz lassan, ám biztosan formálódik monumentális „+"-á, most részrehajlás jön: mint azt tudhatjátok, a *Half-Life-hoz* a *CS-n* túl számtalan modifikáció tartozik még, ezek közül egy az *Adrenalin Gamer*. Kíméletlen, gyors, technikás játék – lényegében az eredeti *Half-Life* motor egy módosított változatát, illetve számtalan submode-ot kínál játékra. Az *AG* társadalom világviszonylatban is meglehetősen kicsi, maroknyi elit, rengeteg veterán, s tucatnyi újonc – mit mutogatsz rám, Feri?! :P – játékossal. A dolog szinte már szomorú toldaléka, hogy az évente számos kupa kapcsán – melyek között biza pénzdíjasok is akadnak – domborító mód 99,9%-ban ismeretlen a hazai közönség előtt. Martin és jómagam titkon dédelgetett álma egy t*kös magyar klán valamikori létrehozása, ám ehhez bizony be kéne indítani az itthon nem is létező *AG* scene-t. Kérdés tehát: akartok e apróbetűs *AG* Kedvcsinálót is, avagy nagyon?

Mit is írhatnék?

Kezembe kaptam az újabb adagot. Már csaknem elvonási tüneteim voltak. A legutóbbi dózis valahogy nem ütött akkorát - legalábbis a számomra - hogy elegendő legyen egy egész hónapig. 14-én, amikorra elviekben kikiáltották az újabb vizitet - hogy ismét szétszórják az anyagot - már idegesen tördeltem az ujjam, nehezen vettem a levegőt. Még most, „belövés" után is remeg egy kicsit a kezem, alig bírok gépelni. Az előbb az „anyag" szót négyszer kellett újragépelnem egy hibás agyag, majd angyak, meg hasonló szavak után. **(As nár eléf cviki. :>)** Meg kell mondanom, mélyen meg vagyok hatódva. Most nem csupán a belövés utáni extázis beszél belőlem: tudjátok, rég nem hallottam zombie-nyuszie barátom felől, s örömmel tölt el, hogy hallhatok felőle. **(Megadjam a címét? - VoodooNyooL)** Mivel voltam olyan felelőtlen, hogy elhagytam valahol az új emilcímét, s természetesen azóta nekem is új van, veszem a bátorságot, hogy egyrészt megköszönjem neki, hogy feltűnt a cseviben, másrészt, hogy hogyléte felől érdeklődjek. **(Erre van a topik. Azaz – mutatja – arra van a topik. www.576.hu.)** Milyen ott fenn csajok nélkül? Tudniillik szegény ember Pannonhalmára jár. Az egyik volt osztálytársam is...nem koedukált...huh,...még a gondolatát sem bírom...csajok nélkül...huh-huh-huh-mély lélegzet...hónapokig. Na jó, egyszer-egyszer összeeresztik őket egy teljesen lány osztállyal, legalábbis így értesültem - leginkább arra emlékeztethet mindenkit, mint amikor a kutyákat összeeresztik párzani - elemezte le a helyzetet a volt osztálytársam. Ki is használom az alkalmat, hogy eláruljam Nyuszmusznak az új emilcímem: geronimo@freemail.hu **(wowság, ez már kimeríti a Logikai Rébusz tárgykörét, Törzsfőnök! ;))** (Jah, Reiker: engem nem zavar, ha mindenki megtudja. Persze csak ha beteszel a csevibe) **(Engem se nem zavar.) (Zoli válogatott, én elhatárolom magam a párzó kutyáktól. – Reiker)** Aztán meg: Shadowboy-nak tényleg igaza van az illatos Semmivel kapcsolatban, de én úgy emlékeztem, hogy csak később titulálták kacsának az illatos Semmi felfedezéséről szóló híreket. Azt pletykálják, hogy egyrészt a Cosmopolitan lépett fel tüntetőleg a szőke olvasói érdekében, másrészt megfenyegették a Bizottságot, hogy a tagokat egy felbérelt vadkan hátulról megmérgezve fogja őket megöngyilkolni, ha nem vonják vissza az illatos Semmiről szóló értesüléseket. Politikai manipuláció. Vagy csak Reiker keze van a dologban? **(Naja, Reiker keze mindenben, mit itt látsz benne van – a többiből egy szót sem értek. :\)**

Tényleg! Még nem is köszöntem neked, Reiker! Szia! Ööö...azazhogy: Hellö! (Ehhez némi magyarázat tartozik: nemrég egyik „tanult" hölgy ismerősöm felvilágosított, hogy a Szia azt jelenti, hogy Szeretnék Izzadni Alattad...**(méghogy „Szia Zoli!" – ezzel hogy számolsz el, Reiker?!) (Idézőjelben volt az a „tanult". – Reiker)** hmm, lehet, hogy már öreg vagyok az ilyen viccekhez... **(már késő)** mindenesetre azóta csaknem minden nőnek SZIA-val köszönök :)))))) Remélem nem fogtok berágni rám, ha ezt a levelemet nem teljes egészében az ujjjság kivesézésenek szentelem. Már egy kicsit belefáradtam, hogy mindig csak az arról kialakult véleményemet, nemtetszésemet-tetszésemet hangoztassam. Annyit azért hadd mondjak el, hogy jó a borító, meg a cikkek is jobban tetszenek (de a cikkeket szerintem pontszám alapják kéne sorba tenni az újságban. Az elején a jobbak, majd hátrafelé az egyre rosszabbak), **(gondold csak el, minő badarságot mondottál te mostan az te száddal, midőn elolvasod az kettőspont utáni szavat az te szemeddel vele: cikkbeérkezések.) (Cikkbeérkezések nem, „tartalomszerkesztés" igen. – Reiker)** sokkal közvetlenebbek, nem olyanok, mint amikor az emben magában megbeszéli, hogy mi hogy tetszett neki. Szinte érezni, hogy hozzám beszélsz, meg szinte már barátomnak tekintelek, pedig sosem beszéltünk, még egy emilemre sem válaszoltál emilben - csak a cseviben, de azt kösz! - és még sosem találkoztunk. Mégis: a hangulat családias. Köztetek ott, a szerkesztőségben, meg persze a szerkesztőség és az olvasótábor között. Nagyokat derültem a csevin is. Végre. Egyre jobban ráérzetek a humorra, a lazaságra, meg az előbb említett közvetlenségre, haveriasságra. Most más nem nagyon jut eszembe. Egy kicsit darabokban vagyok most, hajnali 10-re behívtak minket suliba, hogy valami öregdiákokat hallgathassunk meg. Ahelyett, hogy Sötét-elf trilógiát olvastam volna. Angolul sokkal jobb, mint magyarul. Hm...érdekel ez titeket egyáltalán? **(A *Sötét Elf* trilógia nem igen, a zseniális első, vállalható második epizód után tömeghentek részletes ismertetésébe fullad Salvatore klasszikusa. Tudtad különben, hogy Salvatore írta a *Quake III Arena* botjainak kommentációit?! Másrészt még: az esetek túlnyomó többségében elmondható, hogy csaknem minden szöveg eredeti formájában jó igazán. Ennek oka alighanem a Fordító néven ismert torzítófaktor, akinek már az általa meghámozott, s nem minden esetben hatékony szöveget van lelke közölni.)** Sebaj, majd úgyis kivágod. **(Mibe, hogy nem? :P)** Kíváncsi lennék továbbá, hogy hány kérdőív érkezett be hozzátok. **(Én is, de nem mondják meg.) (Januárban értékeljük majd ki. – Reiker)** Én személy szerint a netes kérdőívet választottam a véleményem kifejezésére, remélem azokat is figyelembe veszitek. Csak mert szerettem volna, ha egy eredeti kérdőív megmarad nekem.

Jajj, most jön az egyik kedvencem!!!! Metallica: Nothing else matters. Imádom. Meg persze a Nirvana: Nevermind

albumról az összeset, többek között. **(I don't even caaare, we could have all 3, she said – tadadadadaaaada....)** Jah: mondtam már, hogy közben zenét hallgatok. **(Nem, de kikövetkeztettük.)** Talán azért is lett egy kicsit rendhagyó ez a levelentyű. Egyébként nem tudom, észrevettede, hogy mostanában egyre többen kérik, hogy meséljek a szerkesztőségben történtekről. Szeretnénk tudni, mi volt veletek. Szerintem nyugodtan lehetne egy ilyen rovat. Egy oldal, vagy kettő. Arról, hogy ti miket csináltok együtt, hogy hülyéskedtek, milyen problémáitok vannak. Eszméletlenül megdobná a hangulatot, meg szorosabbá kovácsolná a veletek alkotott „barátságunkat", kapcsolatunkat. Esetleg a Hónap Dumája, de az nem olyan közvetlen...Jajj, most viszont be kell fejeznem - talán őrülsz is neki -, mert a suli kötelezővé tett 5-re egy színházlátogatást. Ködvágó naci, meg ing, meg miegymás. Pfujjj! Nem szeretem. Na mind1! Jó ujságcsinálgatás...várj: épp az AvP zenéje megy! Nagggyon jó!!! Óóó, hol is tartottam? Jah: na szia! Üdvözlök mindenkit, az egész 576 stábot csóóóóóóókolom, meg Zombie-nyuszie barátomat, meg persze Shadowboy-t, meg mindenkit.
Nos: Geronimo voltam, illetve maradtam tisztelettel... - a régi szép idők emlékére.
Geronimo

A KByte legérdekesebb jellemzője, hogy emberek készítik embereknek. (Bár anno egy bohém zabálás alkalmával Tomival filozofáltunk reklámszlogen körül, s volt „A lap, ami megválogatja az olvasóit" is :o). Ezt sajnos félre lehet érteni. Aki velünk, azt keblünkre. – Reiker) Kmm a sarokban nélküldögél jóféle érfelvágós heavy metallal a fején – csak s akkor hajlandó egy-egy periódus erejéig felpillantani a webmasteri kötelezettségekből, ha valami hangosabb kérdés, avagy valami idióta újságíró kezet nyújtása zavarja meg a látszólag konstans külvilág zajos nyugodtságát. Ilyenkor azonban már rendkívül közlékeny, sőt értő hatékonysággal s türelemmel válaszol meg olyan kérdéseket is, mint pölö: „Te Kmm, figyu má'! Ha ketten jáccunk ádéeselen akkor rosszabb a ping?!" Soltész „design" Tom szívesen túrja fel a világörökséget kevéske szabadidejében egy-egy karakteresebb desktop összehozásának célzatából kifolyólag, így két egymást követő héten ugyanazt a monitort látnod – esély sincs nála. Optimus Prime a *Transformersből, Interstate '76* féle amerikai gépdémonok, meg ilyesmik. Theodore „Főszerk" Reiker Kmm-nek „sréhkereszt", Tominak totál ellentétes irányba ül, így ha kommunikálni akarnak egymással – ez kb. 5 másodpercenként meg is történik – forognak, mint akiknek valami kialakulóban lévő stiftjük van. Persze adódik, hogy összekuporodnak a köztes terepen, értő kíméletlenséggel szemlélvén valamely informatikai havi / betilap botor próbálkozását. Vannak örömeik, problémáik, történeteik s álmaik is. Ezek közül egyiket a kezedben tartod (Ez megható volt, s igaz is. – Reiker).

Karácsonyi MP3 és SzösszeNET Ajánlónk Következik
Johny Cash – *Ring of Fire*
http://gud.us/en/?kmm – akik szerint a Válasz: Kmm, és Csakis és Mindig Kmm.

Hello Reiker!
Egy régi olvasótok vagyok, már 27 éve veszem a lapot és úgy veszem észre pozitív irányba változik a lap. Már kicsit sem hasonlítotok a 43 évvel ezelőtti 576-ra. Jó-jó 1283-ban is királyak voltatok. Ebből is láthatjátok, már 5.43 éves elmúltam. **(és a humorod is jelentős fejlődést mutat az 1001-as állapothoz képest.)** Amúgymegcsak pár kérdésem lenne:
1. Mos téged a való világban is Theodore Reikernek hívnak? Mé? És hogy kell kiejteni(nem a kezemből)? **(Reiker nem jelentkezett a Valow Világba – egyszerűen csak belecsöppent szegény.) (Válasz: Yep. Ejtsd: Teodorreiker. – Reiker).**
2. A Dungeon Keepernek meg a Kingpinnek má sosem lesz folytatása? **(A *Dungeon Keepernek* már van, *Kingpin* folytatás ügyében kérdezd hírmondónkat, Liquidet a topikokon.)**
3. A legfontosabb: mi van a Half-Life folyatatásával? Lesz? Plz mindent amit tudtok írj le. (amúgy tök jó, hogy ti is HL/CS buzik vagytok!) **(Ja! Ja!)**
kujanCShi

Duma, meg műflame az aztán van a lehetséges *Half-Life* folytatás kapcsán, sőt szó van *Half-Life* moziról is – ám tudnod kell, hogy ez 1452 óta így megy. Screenshotoknak, de még csak szkeccseknek sincs nyoma, ám ezen túl is valószínütlen, hogy a Sierra s a Valve lezártnak tekintené a *Half-Life* mondakört. Szóval érzésem szerint lesz itt valami, ám hogy mikor, annak csak Gordon Freeman a Megmondhatója. Keressétek őt a www.planethalflife.com címen. Távcsővel, ha kell. (Lesz. Xbox-ra már be is jelentették. A PC-s port (?) valószínűsége 99%. Az előzetes még várat magára, mert nincs annyi képünk belőle, amivel megtölthetnénk egy oldalt. Pontosabban: semennyi képünk sincs belőle. – Reiker)

Borító Gyala
Tisztelt Főszerkesztő Úr!
Ez az első levelem Önhöz. Már az elején leszögezném, hogy nem éppen dícséret céljából ragadtam billentyűzetet.
A problémám az, hogy -bár lehet hogy egyedül vagyok vele (viszont az előző csevegőt olvasva nem úgy tűnt)- a borító mintha nem éppen fejlődő átalakuláson ment volna keresztül. Varga Balázs távozása eléggé meglátszódik. A mostani látványtechnikával foglalkozó személynek nem tudom, hogy milyen lehet az ízlése, valószínűleg nem egyezik az enyémmel. Én sokat foglalkoztam/kozok a design-nal, de leginkább weblapokon. Éppen ezért érzem -bocsánat a bántó szóért- igénytelennek a magazin borítójának első oldalát.
Ennek az oldalnak kifejezetten fontos szerepe van az újság olvasói számának a növelésében. Ugyanis ha egy átlag olvasó aki néha-néha szokott csak játékmagazint megvenni, mert általában netes magazinokat olvas, az nemhinném hogy az újságos kirakatából ezt a lapot választaná. Bár az 576 KByte belső tartalmával és belső kinézetével maximálisan meg lehetünk elégedve, az egyszeri vásárló csak az első lap alapján dönti el, hogy megveszi-e vagy sem. Nemtudom hogy mennyivel nőtt az előfizetők száma az elmúlt 1 hónapban, de biztos vagyok benne hogy nem valami sokkal. Mégegyszer ismétlem: nekem semmi bajom az újsággal. A cikkek, a belső design, minden a helyén van, csak a borítóval van problémám. A KByte-ot ezentúl is venni fogom és a legjobbnak tartom.
Minden jót, jó munkát!
Üdv.: Chester (Bódi Mátyás)

Nos igen, Karácsonyi Borítógyala – ebből soha sem lehet elég. Mátyás átlagolvasóról, s ily módon, feltételezhetően átlagdesignról is szól. Átlagborító, átlagtartalom? A múlt havi címlap vitán felül a minimalizmus jegyében született, tudniillik az annak tárgyául szolgáló, készülő játékprogram – melyhez egyébként komoly reményeket fűz az FPS társadalom – minimalista képi üzenete Főszerkesztől, Designeri oldalról egyaránt erőteljesnek találtatott. Figyeljük meg, két légy egy csapásra: a KByte egy füst alatt ad előzetes tájékoztatást a *XIII* címen futó fejlesztés belső hozzáférhetőségéről, egyúttal az átlagdesigner felháborítására is képes, szavatolt. Mátyás – óvakodjon a 2002-ben publikált összevont szám borítójától!

Hi Reiker!!!
Már megint írok(Mivel nem válaszoltok!!!!). Szóval nem értem, hogy miért változtatjátok meg az ujság külsejét? Nem volt az jó úgy, ahogy volt? Szerintem DESIGN-osabb volt. Már régóta így van a pontozásos osztályozás, hogy pontokban méritek a játékokat. DE!!!!! A százalékos „meiner meinung nach" sokkal jobb volt. Most biztosan azt kérdezitek, hogy miért (nem biztos hogy kérdezitek mi?). Hát csak azért, mert nem mindegy, hogy egy játék 9pontot kap, avagy 94%-ot. Nna dereng valami? Aztán lenne egy kérdésem: Miért írjátok az oldalszámot betűkkel? Így alig lehet kiolvasni. A számok kevesebb tintát esznek. Ja, abban a számban, amelyikben az F1 2002.t bíráljátok, írtátok, hogy szeretitek azokat az E-Mail-eket, amikben bug-téma van. Hát a Mafia-ban-de a NFS HP 2-ben is találtam egy bugot: Hogy a kocsikon a fényezés nem változik, hanem ugyanaz, még akkor is, ha *v*ALAGÚTban megyünk! NEM???
Még egy dolog. Az NFS HP 2 nekem 1024x768-on 32bit-en, és félig van az összes szint (car detail, terrain detail...), akkor erősen szaggat. Pedig Intel P4 Celeron 1700Mhz, 256 MB DDR RAM, és GeForce 2 MX400 64MB-osom van. **(pereld be az EA-t! :))**
Még szeretném felhívni figyelmeteket a GTA3-hoz készülő karakter-újításokra. A képeket nem tudom a Netre vinni, csupán a suliban, úgyhogy kénytelen leszek hozzátok, vagy az egyik haveromhoz „Soyer"-hez vinni!Ez lesz az utolsó kérdés (REMÉLEM). A Haegemonia, és a Haegemonia-Collector's Series ára nem egyezik meg.
Miért?????? Az utóbbi jobb? Vagy az a magyar változat. **(A *Collector's Edition* mellé póló, poszter, regény, meg ilyesmik járnak – egyértelműen megéri az árkülönbözetet.) (Ilyesmik = Soundtrack. – Reiker)**
Ui.: A design-et nem kellene változtatgatni, vagy visszaállítani a régit (Mert azzal nem volt senkinek semmi baja. Vagy csak pár emberkének. Azok meg egyszer ígyis-úgyis meg fognak dögleni.-SCREAM!!!). **(lol)** Itt még a 2001/júniusi számra gondolok. Nem pedig a 95-ösökre.
Ui.2: Végül mi lett a szavazás eredménye? Illetve annak az izének. Tudjátok a kérdőívnek.
Ui.3: Ha még nincs eredmény, akkor meddig lehet még beküldeni?
Ui.4: A novemberi szám elég jó lett. Kritikám ellenére, bár akad benne pár szépséghiba, de azért még bejön (Nekem legalábbis nagyon.).

Sajnos elvesztettem a nevedet – ha magadra ismersz, küldj elektronikus levelet szerkesztőségünk címére, és megkövetünk az első CD-s KByte-ban. Ez jó, nem? Az értékelést illetően – egy darabig nekem is szokatlan, sőt idegenszerű volt az új rendszer. Aztán ráébredtem, hogy tökjó. Maradjunk azt általad felvetett példánál: 94%. Miért 94%? Miért nem 93%, avagy 95%? Megmondom, miért: mert teljesen, tökéletesen, totálisan szubjektív az egész. Ha éppen olyanja van a szakírónak, 93%-ot ad, ám két hónap távlatából már nem csodálkozna rajta, ha történetesen 94%-ot adott volna. Értsd ezalatt: 93, 94 avagy 95 –nem bír különösebb jelentőséggel. Sóder csupán. Nem úgy a tizes skála, mely fokai világos – jóllehet ugyancsak szubjektív – képet vetítenek adott játék alapvető értékeiről. A 91, 97%-os játék nem ér többet kilenc pontnál, mint ahogy a 89, 81%-os játék sem ér többet nyolcnál. Szubjektivitás, szubjektivitás. E rendszer használatával csökkentjük a szubjektivitás jelenlétét, sőt elegáns módon határolódunk el a beidegződésszámba menő, ám józan gondolkodás szempontjából tökéletlennek mondható százalékos pontozási rendszertől, ahol különösebb jelentőséget lehet, kell (?) tulajdonítani egy kósza firkász lélek 1-2%-ra való kósza képzeteinek. Bízom benne, hogy neked is sikerül megbarátkoznod ezzel a rendszerrel, mert a dolgok jelenlegi állása szerint nemcsakhogy marad a modell, de még le is tisztul. Erről bővebbet nem mondhatok, mert le kell adnom a Csevegőt.
Szép Karácsonyt, Boldog Új Esztendőt kíván az 576 Team nevében:

az 576 Team

A BENEVOLUSZ LEKTOR FIGYELMÉBE
A beérkező literatúrát mindennemű korrektúra nélkül tesszük közzé!

A jövő pulzál.



A részletekért látogasd szaporán honlapunkat // www.576.hu

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1329.Bp.Pf.:24 Tel.: 369-26-86

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 238-75-76

Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76

Központi iroda
Budapest 1042 Árpád út 112.
Tel.: 369-26-86

Árkád Üzletközpont
Örs Vezér tér
Tel.: 434-8076

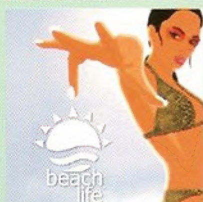
Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

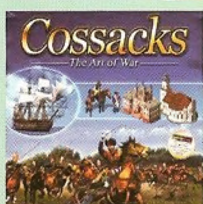
Campona
Főbejárattal szemben
Tel.: 424-3-424

PC CD ROM

007: NightFire	HÍVJ!
1.2.3. Smurf	5999.-
Age of Empires	3999.-
Age of Empires : The Conquerors	7999.-
Age of Empires Gold Edition	7999.-
Age of Empires II – The Age of Kings	11999.-
Age of Empires II Gold Edition	12999.-
Age of Mythology	18999.-
Aken's Artifact	10999.-
Aladdin : Nasira's Revenge	4999.-
Aliens vs. Predator 2 – Primal Hunt	7999.-
Aliens vs. Predator 2	9999.-
Alone in the Dark IV	3999.-
Alpha Centauri	2999.-
American Mc Gee's Alice	3999.-
Anno 1602	3999.-
Aquarium	2999.-
Arcanum	2999.-
Archangel	7999.-
Baldur's Gate – Shadows of Amn	12999.-
Baldur's Gate 2	7999.-
Baldur's Gate 2 – Throne of Bhaal	7999.-
Batman Vengeance	10999.-
Beach Life	9999.-
Bicycle Board Games	4999.-
Bicycle Card Games 1.0	4999.-
Bicycle Casino 1.5	4999.-
Black & White – Creature Island	6999.-
Blood Omen 2	9999.-
Bugs Bunny & Taz : Time Busters	7999.-
Buzz Lightyear	4999.-
C&C Renegade	12999.-
Caesar III	1999.-
Capitalism II	9999.-
Championship Manager 00/01	3999.-
Championship Manager Season 01/02	9999.-
Clive Barker's Undying	3999.-
Close Combat	3499.-
Combat Flight Simulator 2 WWII	9999.-
Combat Flight Simulator 3	18999.-
Commandos 2	10999.-
Cossacks	7999.-
Cossacks – The Art of War	7999.-
Crazy Taxi	7999.-
Cultures 2	10999.-
Daikatana	1999.-
Desperados	5499.-
Deus Ex	5999.-
Diablo	1999.-
Diablo II	HÍVJ!
Diablo II – Lord of Destruction	HÍVJ!
Die Hard: Nakatomi Plaza	9999.-
Divine Divinity	6999.-
Donald Duck: Qu@ck Att@ck	4999.-
Dungeon Keeper Gold	2999.-
Dungeon Siege	13999.-
E.T. The Extra Terrestrial	7999.-
Earth & Beyond	13999.-
Emperor : Battle for Dune	7999.-
Emperor : Rise of the Middle Kingdom	9999.-
Empire Earth	7999.-
Etherlords	10999.-
Europa Universalis II	9999.-
EverQuest Gold Edition	9999.-
FA Premiere League Stars 2001	3999.-
FIFA 2002 (EA)	12999.-
F1 Manager	3999.-
Fallout Tactics	4999.-
FIFA World Cup 2002	12999.-
FIFA 2003	12999.-
Fighter Pilot	2999.-
Fighting Steel	3999.-
Flanker 2.0	3499.-
Flight Simulator 2002 PRO	22999.-
Flight Simulator 2002 Standard	16999.-
Frontline Attack	10999.-
Gabriel Knight 3	2999.-
Games Action Pack (Metal Gear, Crimsons Skies, StarLancer)	9999.-
Gangsters 2	4999.-
Global Operations	12999.-
Gravity Skateboarding	7999.-
Grand Prix Legends	1999.-
Grand Prix World	4499.-
Grandia II	7999.-
Ground Control + Dark Conspiracy	1999.-
Gunman Chronicles	2999.-
Haegemonia	9999.-
Haegemonia Collector's Edition	11999.-
Half-Life	2999.-
Half-Life Generation 3	9999.-
Harry Potter és a Bölcsek Köve	12999.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	12999.-
Heroes of Might and Magic IV	10999.-
Heroes of Might and Magic IV - Gathering Storm	7999.-
Hitchcock	2999.-
Hitman 2 : Silent Assassin	10999.-
HomeWorld	1999.-
Hotel Giant	10999.-
Icewind Dale	4499.-
Icewind Dale II	10999.-
Industry Giant	4999.-
Industry Giant II	10999.-
Iron Storm	10999.-
KA-52 Team Alligator	2999.-
King of the Road	7999.-
Knights and Merchants	HÍVJ!
Kohan : Immortal Sovereigns	7999.-
Largo Winch	10999.-
Legends of Might and Magic	2999.-
Lego Creator – Harry Potter	11999.-
Lego Football Mania	7999.-
Lego Racers 2	6999.-
Loch Ness	10999.-
Lord of the Rings, The	9999.-
Luftwaffe Commander	3499.-
Matt Hayes Fishing	10999.-
MechCommander 2	6999.-
MechWarrior 4	6999.-



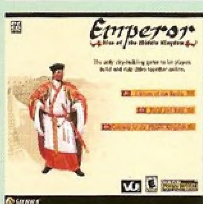


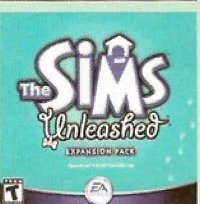










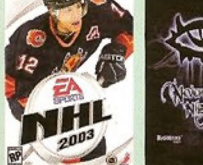














MechWarrior 4 – Black Knight	6999.-
MechWarrior 4 – Inner Sphere Mech Pak	4999.-
Medal of Honor : Allied Assault	12999.-
Medal of Honor : Allied Assault - Spearhead	HÍVJ
Michael Schumacher Kart Racing	9999.-
Midtown Madness 2	7999.-
Might and Magic IX	10999.-
Monopoly Tycoon	10999.-
Monsters, Inc. : Scare Island	7999.-
Morrowind	6999.-
Moto Racer 3	11999.-
Motocross Madness 2	7999.-
MS Pinball Arcade	5999.-
Myst Trilogy	9999.-
NBA Live 2001	3999.-
NBA Live 2003	12999.-
Need for Speed III	2999.-
Need for Speed 4	3999.-
Need for Speed Hot Pursuit 2	12999.-
Neverwinter Nights	15999.-
NHL 2001	3999.-
NHL 2003	12999.-
Nicktoons Racing	2999.-
No One Lives Forever	2999.-
No One Lives Forever 2	9999.-
Nuclear Strike	2999.-
Pandora's Box	5999.-
Panzer Elite Special Edition	5999.-
Pearl Harbor : Zero Hour	2999.-
Peter Pan Activity Centre	6999.-
Pharaoh	2999.-
Platoon	7999.-
Populous	2999.-
Prisoner of War	10999.-
Project EDEN	9999.-
Quake III Gold	7999.-
Racing Madness 2	7999.-
Rayman M	3999.-
Red Alert	3999.-
Red Alert 2	10999.-
Red Alert 2 – Yuri's Revenge	6999.-
Red Alert 2 Pack	11999.-
Resident Evil 3	2999.-
A Rettegés Arénája / The Sum of All Fears	9999.-
Risk II	4499.-
Riven	3999.-
Robin Hood (H)	10999.-
Robin Hood: The Legend of Sherwood	10999.-
S.W.I.N.E.	7999.-
Sacrifice	2999.-
Salt Lake 2002	11999.-
Scooby Doo	3499.-
Shogun Total War	3999.-
Shogun: Total War – Mongol Invasion	6999.-
Sid Meier's Sim Golf	13999.-
Silent Hunter II	9999.-
SimCity 2000	2999.-
SimCity 3000	3999.-
Sims	9999.-
Sims : Deluxe Edition	12999.-
Sims : Hot Date	6999.-
Sims : House Party	6999.-
Sims : Livin' it Up	6999.-
Sims : On Holiday	6999.-
Sims : Online	HÍVJ!
Sims : Unleashed	6999.-
Snow White Princess	7999.-
Soccer Manager	5999.-
Soul Reaver 2	9999.-
Spider-Man : The Movie	12999.-
Sports Car GT	2999.-
Star Wars - Jedi Knight II	5999.-
Star Wars - Starfighter	11999.-
Star Wars - Galactic Battleground Saga	9999.-
Star Wars - Jedi Knight + Mysteries of the Sith	5999.-
Star Wars - Rouge Squadron	5999.-
Star Wars - X-Wing Collector's Series	5999.-
StarCraft + Brood War	2999.-
Stuart Little	7999.-
Sub Command : Akula Seawolf 688i	12999.-
Sudden Strike	5999.-
Sudden Strike II	9999.-
Superbike 2001	3999.-
SWAT 3	1999.-
Tarzan Action Game	4999.-
Theme Hospital	2999.-
Theme Park Inc.	3999.-
Theme Park World	3999.-
Thing, The	9999.-
Throne of Darkness	2999.-
Tiberian Sun	3999.-
Tom Clancy's Ghost Recon - Collector's Pack	10999.-
Tomb Raider Chronicles	4999.-
Total Club Manager 2003	12999.-
Totally Flying Compilation	7999.-
Totally Rollercoaster Compilation	3999.-
Totally Tonka Compilation	3999.-
Toy Story 2	4999.-
Traffic Giant Gold Edition	7999.-
Train Simulator	12999.-
Trains and Trucks Tycoon	7999.-
Trespasser	2999.-
Ultimate Quake Pack	12999.-
Unreal Tournament	4999.-
Unreal Tournament 2003	15999.-
Warcommander	10999.-
WarCraft II	1999.-
WarCraft III	7999.-
Warlords Battlecry II	9999.-
Wolfenstein Special Edition	7999.-
World War 3 : Black Gold	10999.-
Zeus	1999.-
Zoo Tycoon	9999.-
Zoo Tycoon – Dinosaur Dig	6999.-

PERIFÉRIÁK

Gamepad-ek	4499.- től
Joy -ok	5999.- től
Kormányok	9999.- től

Az árak 25% ÁFÁ-t tartalmaznak! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!